¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | ... N...O |

EL RETORNO DE POKÉMON

- RECORDAMOS POKÉMON AMARILLO
- SUS HEREDEROS LLEGAN A SWITCH: POKÉMON: LET´S GO, PIKACHU! / EEVEE!

SPACE INVADERS

40 AÑOS MATANDO MARCIANITOS

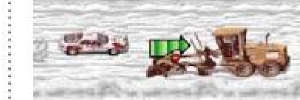
TOMOHIRO NISHIKADO NOS CUENTA CÓMO CREÓ EL FENÓMENO QUE ENAMORÓ A MILLONES DE JUGADORES

LA HISTORIA DE SNK®

ÉXITOS Y FRACASOS DE LA MÍTICA COMPAÑÍA JAPONESA

EL RESCATE DE EL FIN DEL TIEMPO

ASÍ SE RECUPERÓ UNO DE LOS TESOROS PERDIDOS DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

LA RECREATIVA DE GAELCO Y ZIGURAT QUE ARRASÓ EN TODO EL PLANETA

ADEMÁS

FALLOUT · RAIDEN · GYNOUG · PUNKIS DE AKÍ · R-TYPE II · NARC · STORMLORD · 1943 · THE EIDOLON

The Pokémon Company

Nintendo

7
www.pegi.info

¡Bienvenidos al mundo de POKéMON!

GAME BOY COLOR

LOS POKÉMON NO SON LO ÚNICO QUE HA EVOLUCIONADO...

Hola, ¿qué tal?
Te doy la bienvenida al mundo de Pokémon.











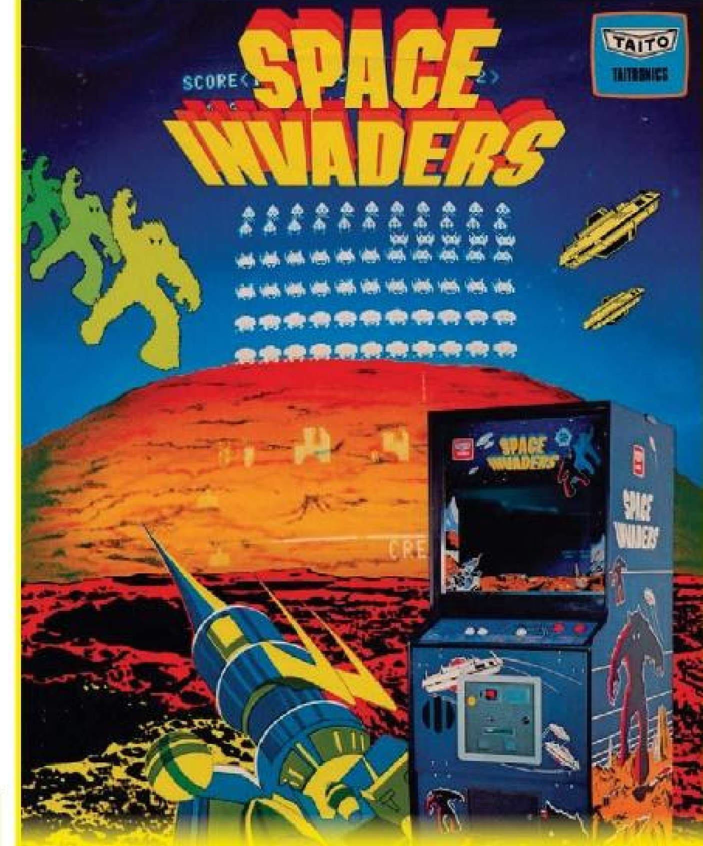


#PokemonLetsGo
Pokemon.es/PokemonLetsGo

SUMARIO



>> Retro Gamer 26 Con más matamarcianos que en Akihabara



12
40 AÑOS DE SPACE INVADERS

Tomohiro Nishikado nos explica cómo creó la recreativa que acabó con las pagas de toda una generación de chavales. Si hay un juego que definió los matamarcianos, ese sin duda fue *Space Invaders*.



98
El Fin del Tiempo

Os contamos cómo lograron rescatar este tesoro Made in Spain



20
La historia de SNK

Fueron los únicos en cumplir aquello de "los recreativos en casa", pero hicieron mucho más que lanzar la mítica Neo-Geo.



64
Punkis

Ramón Rodríguez, Evaristo el Punky, Ke Rulen los Petas, Bronx...cuatro clásicos españoles muy macarras.



LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

SABOTEUR! ATACA DE NUEVO

EL CLÁSICO DE 1985 REGRESA DE LA MANO DE SU AUTOR ORIGINAL, CLIVE TOWNSEND





Desde hace mucho se conocían las intenciones de Clive Townsend por resucitar el clásico que firmó para Durell Sotware en 1985. Lo que no podíamos imaginar es que lo hiciera de una manera tan ambiciosa. El nuevo *Saboteur!*, desarrollado por SimFabric en colaboración con Townsend, acaba de debutar en Steam (PC y Mac), en un pack que incluye la misión original en versiones ZX Spectrum y Commodore 64, a la que se han añadido además nuevos niveles, enemigos, historia y banda sonora. Todo por 6,59 euros.

Este hipervitaminado *Saboteur!* es cinco veces más grande que el original, ofreciendo más de 10 horas de juego, además de 22 logros desbloqueables, secretos, easter eggs y ocho idiomas.

Y por si esto no fuera suficiente, el lanzamiento se acompaña de un "DLC Retro" que incorpora scanlines, CRT muaré, el título y menús originales, la música original de ZX Spectrum y C64 y nueve modos gráficos retro: ZX Spectrum, Commodore 64, ZX-81, Amstrad CPC, Atari 2600, Game Boy, NES y Amiga. ✱

MAZINGER Z: ¡PUÑOS FUERA!

EL COLOSAL ROBOT CREADO POR GO NAGAI DEBUTA EN COMMODORE 64

Mazinger 64 es la primera creación de Carlos "Zub" Zubieta para el ordenador de Commodore, aunque nadie lo diría al verlo. La versión que se presentó en RetroBarcelona 2018 (podía jugarse en una esquina del stand de Explora Commodore) nos dejó boquiabiertos por su calidad gráfica y su fidelidad respecto a la serie de animación. La demo desplegaba dos capítulos, empezando con el mítico duelo de Mazinger Z frente a Garada K7 y Doublas M2. También incluía un combate contra Jinray S1 y, como colofón final, la demo permitía usar el Jet Scrander para volar por los aires y enfrentarnos a seis brutos mecánicos a la vez.

Para desarrollar *Mazinger 64* Zub ha desarrollado un engine específico, pero además ha contado con unos colaboradores de auténtico lujo. Gryzor87 se encarga de la música y los FX, Errazking de los gráficos y MarinaNT de los bitmaps, junto a las aportaciones técnicas del Equipo A. Todo ello coordinado por Daniel Meléndez desde el Commodore 64 Club. Damos fe de que el juego es una absoluta pasada, y hasta incluye diálogos en la parte inferior de la pantalla para ambientar aun más la acción, como si se tratara de un capítulo más del anime original. Muchos habríamos vendido el alma por jugar a algo así en los años ochenta. ✱









LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

GO RETRO! PORTABLE: LA NES DE BOLSILLO



ESTÉTICA VINTAGE PARA UNA PORTÁTIL CON JUEGOS DE CAPCOM Y DATA EAST

Las licencias de Data East se están prodigando a lo loco en todo tipo de consolas. Algunos de sus clásicos más recordados de NES forman parte del catálogo de GoRetro! Portable, una nueva consola portátil que también guarda en memoria un buen puñado de clásicos licenciados de Capcom, una estupenda versión de *Tetris*, y curiosidades del calibre de *Noah's Ark* o *Target Renegade* (un port horrible, pero que no deja de ser interesante, ya que no se editó en Europa). Aunque la cifra de juegos incluidos va más allá de los 260, solo 37 de ellos son títulos lanzados originalmente en NES. Entre estos últimos podemos encontrar joyas como *1942* y *1943*, *Bad Dudes Vs Dragon-Ninja*, *Bionic Commando*, *Gun.Smoke*, *Ghosts'n Goblins*, *Commando*, *Legendary Wings*, *Mighty Final Fight*, los tres primeros *Mega Man*, *Side Pocket* o *Strider*. La portátil, que luce una pantalla LCD de 2,8 pulgadas, funciona con cuatro pilas AAA (no incluidas) pero también puede alimentarse a través de su entrada Micro-USB, pese a no incorporar batería. Aunque no sea la última maravilla de la tecnología, tiene un precio tentador (39,99€) y podéis encontrarla en todos lados, ya que ha sido distribuida en nuestro país por Koch Media. *

» El diseño de la GoRetro! Portable recuerda al de la Game Boy original. Por cierto, también incluye salida de cascos, para que no deis la murga al jugar en el Metro.



EDICIÓN COLECCIONISTA

TU HOBBY, HECHO DOCUMENTAL

En Retro Gamer España nos llena de orgullo presentaros este documental dirigido por dos ilustres colaboradores de esta casa: Marçal Mora y Ricardo Suárez. Con un presupuesto de solo 1.000 € y tras año y medio de trabajo (ojo al estupendo montaje de Inés Barriocanal), Edición Coleccionista recoge los testimonios de distintos amantes de coleccionismo, entre los que se encuentran nuestro Marcos García y Juan Arenas, y las razones que les han llevado a acumular toneladas de tesoros Retro. Está disponible para alquilar en Filmin por solo 2,95 €. *

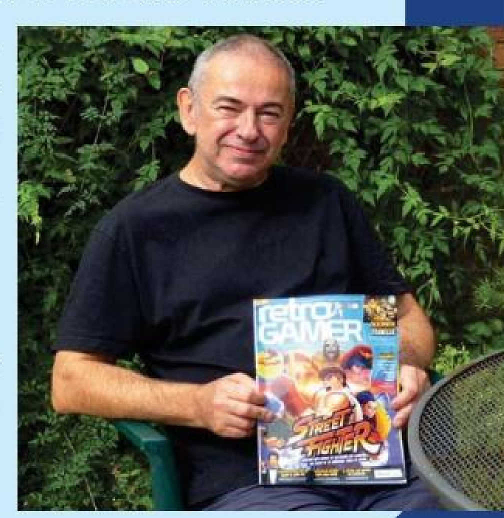


JON RITMAN, FAN DE LA REVISTA

UN HONOR ESTAR EN SUS MANOS

Hace unos meses tuvimos el placer de entrevistar al mítico Jon Ritman, con motivo de su vista a RetroMadrid. El gran Ángel Villaverde, miembro de AUIC y uno de los responsables de que tuviera lugar aquel mágico encuentro, tuvo el detallazo de enviar a Ritman un ejemplar de la RG 24 donde apareció publicada la entrevista.

A la derecha podéis ver una instantánea del creador de *Batman*, *Head Over Heels* o *Match Day* posando junto a la portada de la revista... y una pinta de cerveza. Muchas gracias, Ángel. Eres un coloso. *





ESTUVIMOS EN RETROBARCELONA 2018

LA FERIA CATALANA VOLVIÓ A SUPERAR NUESTRAS EXPECTATIVAS



» Un simpático Mazinger Z custodiaba su primera incursión en el catálogo de Commodore 64.

Un año más, Retrobarcelona 2018 volvió a abrir sus puertas, de nuevo bajo el paraguas de Barcelona Games World, reuniendo a grandes y pequeños, veteranos del retro y las nuevas generaciones, alrededor de cientos de consolas y máquinas recreativas que ocupaban 5.000 metros cuadrados de exposición. La feria tuvo lugar del 28 de noviembre al 2 de diciembre, cosechando un éxito rotundo de público, como ya es habitual. Había bofetadas por probar algunos de los juegos allí expuestos, entre los que se encontraba el *Mazinger 64* del que os hemos hablado en el arranque de esta sección de noticias.

El plato fuerte de esta edición era la visita de Tom Kalinske, el carismático CEO de Sega América durante los años de la guerra de los 16 bits, pero desafortunadamente en el último momento comunicó que le era imposible viajar a Barcelona debido a una desgracia familiar. Aun así, respondió por Skype a las preguntas que le envió Marc "ElFuns" Rollán, en una serie de vídeos que fueron el plato fuerte de la conferencia del domingo por la mañana, centrada en el 30 aniversario de Mega Drive. Tras la ausencia de Kalinske, la mesa quedó compuesta por Marc Rollán, José Antonio Moreno "Evil Ryu", Bruno Sol (coordinador de esta revista y señor mayor muy pesado) y un invitado de excepción que viajó desde Paraguay solo para este evento: Raúl Montón, también conocido como The Punisher, quien deleitó a los asistentes con anécdotas de su época como miembro de Sega España (posteriormente encaminó sus pasos hacia la prensa especializada, firmando en revistas como Super Juegos o MegaSega). Los miembros de la mesa incluso lograron convencer, para que subiera al estrado, a Óscar del Moral, actual director de Koch Media y con un pasado glorioso en la prensa seguera, ya que se encargó de dirigir la primera etapa de MegaSega antes de dar el salto a TodoSega.

El resto de las conferencias que acogió Retrobarcelona 2018 fueron aún más interesantes. Jesús Fabre nos descubrió la impresionante trayectoria de Sega en Brasil, donde la Master System arrasó en ventas gracias al buen hacer de Tectoy. Una conferencia tan reveladora como amena, en la que se mostraron algunos modelos de Master System inéditos fuera del mercado brasileño, así como títulos exclusivos creados por Tectoy, y con licencia Sega, para los usuarios cariocas.

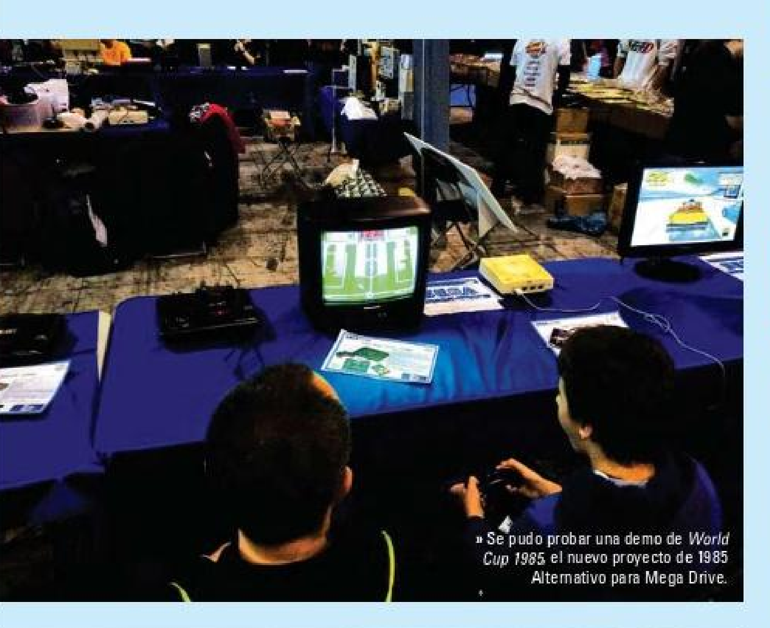
Salva Fernández deleitó a los fans de Link con una conferencia titulada "Zelda, detrás de la leyenda", donde volvió a demostrar sus vastos conocimientos sobre la legendaria saga de Nintendo. No en vano, así se titula el libro que escribió sobre el tema, editado por Héroes de Papel (y que os recomendamos encarecidamente).

Otros dos miembros de Retro Gamer España también protagonizaron sendas conferencias en Retrobarcelona 2018. José Manuel Fernández "Spidey" presentó su nuevo libro, "La historia de Atari", donde narra la trayectoria de la compañía que puso los cimientos de la industria del videojuego. Un libro recientemente editado por Dolmen Editorial, para el que incluso contó con los testimonios del fundador de Atari: Nolan Bushnell.

Por su parte, Jesús Relinque "Pedja" protagonizó una de las ponencias más divertidas de toda la feria. En "Expediente V: Leyendas y misterios del videojuego" nos habló de leyendas urbanas como la de *Polybius*, sucesos misteriosos relacionados con recreativas míticas como *Berzerk* y nos descubrió a muchos una de las joyas menos conocidas de Rare: El delirante *Taboo: The Sixth Sense*, un cartucho de NES que te echaba las cartas del tarot.

Pablo Avilés, presidente de ASUPIVA y Videojuegos X Alimentos, nos brindó una interesantísima charla sobre la historia de la publicidad de los videojuegos, y Toni Piedrabuena habló sobre el valor arqueológico de los videojuegos y la necesidad de preservarlos. Por último, y aunque no nos gusta salir demasiado por aquí, no podemos dejar de mencionar la charla sobre la historia de los beat'em-ups en la que participaron varios componentes de Retro Gamer España (Pedja, Spidey, y Bruno), junto a Evil Ruy y Francisco Javier Ortiz, en una mesa moderada por Sergio Márquez y Spidey.

Pero Retrobarcelona 2018 fue mucho más que oír a gente mayor contando batallitas: lo importante era jugar a cosas viejunas y los asistentes a la feria no dejaron pasar la oportunidad de disfrutar con montones de máquinas recreativas, incluyendo algunas que no


» Se pudo probar una demo de *World Cup 1985*, el nuevo proyecto de 1985 Alternativo para Mega Drive.


» Aunque Kalinske no viajó a Barcelona, pudimos disfrutar de las anécdotas de Raúl Montón.



» Videojuegos X Alimentos recaudó 4.000 kilos de alimentos que fueron donados al Banco de Alimentos de Barcelona. Una gran labor de ASUPIVA, representada en esta foto por su presidente, el gran Pablo Avilés



» Retrobarcelona 2018 contó con una exposición de consolas clásicas, con una mención especial a Mega Drive.

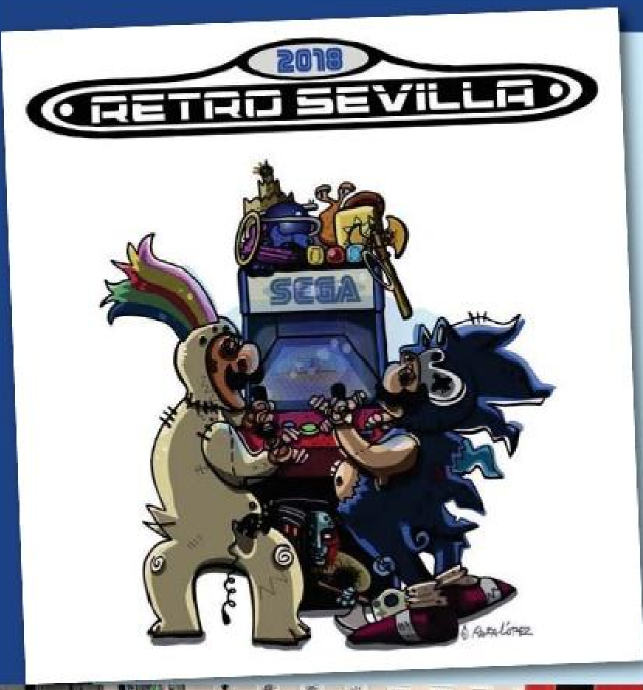


» Spidey y Pedja, dos ilustres colaboradores de RG España, con una notable experiencia como conferenciantes.


» Durante la feria se pudo probar todo tipo de consolas, ordenadores y recreativas.

suelen verse por este país, como la recreativa oficial de *Castlevania*, rememorar aquellos piques con amigos frente a consolas de todas las épocas y, lo mejor de todo, descubrir nuevas creaciones homebrew que demuestran que las máquinas de nuestros amores no están muertas. Además del mencionado *Mazinger 64*, uno de los títulos que más nos sorprendieron fue la demo de *World Cup 1985*, el nuevo juego para Mega Drive que preparan los titanes de 1985 Alternativo. Un juego de fútbol para dos jugadores, inspirado en el clásico *Windjammers*, que pudimos probar de la mano de uno de sus creadores, nuestro amigo Manu Segura.

Los visitantes de Retrobarcelona 2018 también pudieron disfrutar de una completa exposición sobre los 30 años de Mega Drive, con multitud de modelos de consolas, revistas de la época, merchandising y mucho más. Si no pudisteis acercaros a Barcelona esos días, tranquilos, porque la organización de la feria grabó todas las conferencias y las están subiendo a su canal de YouTube. Desde aquí solo nos queda dar las gracias a la organización, y en especial a Carles García, por invitarnos y hacernos sentir como en casa. Estamos deseando volver a repetir la experiencia en Retrobarcelona 2019 y os animamos a acudir el próximo año. Es un auténtico parque temático diseñado para los amantes de los sistemas antiguos. Lástima que solo dure tres días. Nos habríamos tirado dos semanas ahí metidos. ✱



RETRO SEVILLA 2018: NUEVO LUGAR, IDÉNTICA MAGIA

LA FERIA DEL RETRO ANDALUZ

Por Jesús Relinque "Pedja"

La edición de 2018 del evento retro por excelencia en tierras andaluzas, Retro Sevilla, tuvo lugar los pasados días 23, 24 y 25 de Noviembre en Dos Hermanas, y la principal novedad que se introdujo en el presente año fue el cambio de lugar de celebración. Los veteranos del lugar, aquellos que han peregrinado año tras año a la ciudad nazarena para paladear lo más granado del retrovideojuego, tuvimos presente en nuestros recuerdos las enormes ediciones que se habían celebrado en el centro cultural La Almona, donde la peculiar estructura del edificio parecía amoldarse como un guante a la disposición de las exposiciones, las consolas, los ordenadores, las máquinas recreativas y los diferentes stands de tiendas. En 2018, los asistentes tuvieron que modificar la ruta en sus GPS para poner rumbo a la Ciudad del Conocimiento, ubicada en las afueras de Dos Hermanas, y para la ocasión dispusieron de un amplio recinto, destinado al ámbito universitario, donde el evento pudo desplegarse con un auténtico arsenal de medios y, por supuesto, siguiendo la filosofía de Sevilla Retro, sin cobrar un solo euro por la entrada. Cada pasillo estaba ocupado por algún stand o tienda, mientras que las distintas aulas se utilizaban para segmentar distintos grupos de expositores, ya fuera la muestra completa de revistas Micromanía, la amplia gama de computadores clásicos de que dispone la asociación Sevilla Retro para gozo y disfrute de los fans, y cómo no, la auténtica joya de la corona, materializada en forma de multitud de máquinas arcade de todo tipo, clase y condición. Se hace complicado imaginar un evento en el que exista más variedad de recreativas, desde los clásicos muebles de *Out Run* hasta virguerías más modernas como la espectacular *Darius Burst* y su impresionante opción para cuatro jugadores, pasando por una impresionante colección de máquinas manufacturadas por SEGA. A este respecto, quizás fue la zona arcade la que más agradeció el cambio de situación, puesto que el edificio tenía una enorme amplitud.

Asimismo, destacaron las charlas y conferencias que, como cada año, reunieron temas tan interesantes y didácticos como la historia de Sega (Rafael Martínez), los arcades españoles (Oscar Nájera y David Torres), la evolución de SNK (Héctor Lara, José M. Fernández y Jesús Relinque) o los primeros pasos de Dinamic (Luis Rodriguez). Además, se presentaron los libros "El legado de 3dfx" (Martín Gamero) y "ZX Spectrum, un legado visual" (Juan Antonio Fernández). Con todo, la conferencia estrella fue el esperado reencuentro de los componentes originales del programa radiofónico *Game 40*, que veinte años después volvieron a hacer las delicias del público con sus vivencias y anécdotas. Guillem Caballé, Ángel Ortiz y Manuel-Martín Vivaldi son auténticas leyendas del periodismo del videojuego, y como grandes referentes, es de agradecer que la organización les diera el hueco que merecían en el fastuoso salón de actos del edificio universitario.

Con la celebración de varios torneos y el concierto pixelado "Insert Coin" a cargo de Dj Mike se cerró la programación, dejando un magnífico sabor de boca entre aquellos que pudieron acercarse un rato a un evento al que, por una vez, las inclemencias del tiempo respetaron. *

Gracias a la organización y a @Rikkura por las fotos









¡QUE NO SE DETENGA LA RACHA DE LIBROS RETRO!

LANZAMIENTOS ACTUALES, Y FUTUROS, SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

La furia de las editoriales especializadas en temática retro no parece detenerse, y 2019 promete ser aun más dramático para nuestros bolsillos. Pero por favor, que no paren..

Empezamos con *Amstrad Eterno*, el libro escrito por nuestro compañero Atila Merino, que ya está a la venta de la mano de Dolmen Editorial. Un tesoro para los fans de la gama CPC, que recoge la historia de Amstrad, sus mejores juegos y muchísimo más.

Planeta, a través de su sello Minotauro Games, está apostando fuerte por los libros de gran formato, y ha lanzado dos joyazas. *La Biblia de Super Nintendo* es la traducción al castellano del monumental tomo de los francesa Pix'n Love: 424 páginas que abarcan todo el catálogo de la 16 bits de Nintendo, incluyendo las mayores rarezas. También han traído a España un impresionante libro de arte dedicado en cuerpo y alma a Sonic The Hedgehog. A lo largo de sus 248 páginas encontraréis ilustraciones a tamaño gigante, páginas desplegables e incluso bocetos sobre papel cebolla.

Otro ilustre miembro de RG España, José Manuel Fernández Spidey, nos presenta *La Historia de Atari* (Dolmen Editorial), un tomo de 256 páginas donde analiza cada uno de los lanzamientos de Atari para la 2600 y los títulos más destacados de Activision y otros third parties.

Por supuesto, no podía faltar Héroes de Papel, que acaban de editar en nuestro país *La Leyenda Final Fantasy X*, un libro del francés Damien Mecheri que hará las delicias de los mitómanos de Tidus y compañía.

Para acabar, tres lanzamientos que nos llegarán en 2019. Gamepress está cocinando *Super Nintendo Legends*, un espectacular tomo que recopilará toda la historia de SNES (modelos, periféricos, campañas de marketing) junto a análisis de 227 títulos de su catálogo, entrevistas exclusivas y una mirada inédita sobre el desembarco de la consola en España. Y ojo a la bomba de última hora: acaban de anunciar sus planes de traer a España los imprescindibles libros de John Szczepaniak de entrevistas a figuras ilustres de la industria japonesa. Serán dos volúmenes con nueva maquetación y contenido seleccionado en colaboración el autor, bajo el título *La historia jamás contada de los desarrolladores japoneses*. Un sueño hecho realidad.

Por su parte, Martín Gamero acaba de lanzar un Kickstarter para editar *El legado de 3dfx*, un ambicioso libro en el que lleva embarcado más de dos años. Dividido en tres partes, narrará desde los orígenes de las 3D en los años 70 hasta la creación de 3dfx, su auge y posterior caída, así como su relación con Sega, Microsoft y otras compañías. Desde Retro Gamer España os animamos a participar en este crowdfunding. El libro promete ser apasionante. ✱

EL IMPACTO DE SPACE INVADERS



NO LLEGARON DEL ESPACIO EXTERIOR, PERO ESTE GRUPO DE ALIENS CAUSARON UN IMPACTO SIMILAR CUANDO LLEGARON A LAS RECREATIVAS EN 1978. SU CREADOR TOMOHIRO NISHIKADO Y UNOS CUANTOS ARTISTAS Y DESARROLLADORES NOS HABLAN DE LA INFLUENCIA DEL CLÁSICO

Texto de David Crookes

Durante buena parte de los setenta, Tomohiro Nishikado miró hacia EE.UU. como si fuera la tierra prometida. En respuesta, los Estados Unidos devolvían la mirada con un matiz de sospecha.

Pero eso era sintomático del estado de ambas naciones durante el periodo: una década en la que la América de después de la guerra, alineada con buena parte del mundo occidental, sufría un receso económico mientras que Oriente crecía a toda velocidad.

Nishikado era un desarrollador joven y con mucho talento, un graduado en ingeniería que trabajaba para la fabrica de máquinas expendedoras Taito desde 1969. Había tenido un éxito razonable con una gran variedad de juegos, desde el clon de *Pong* titulado *Elephong* en 1972 a *Davis Cup* o *Soccer* en 1973, de nuevo inspirado en el clásico de Atari.

CRONOLOGÍA

40 años repeliendo invasiones alienígenas

1978

Space Invaders llega a los salones recreativos.

Yellow Magic Orchestra samplea sonidos de *Space Invaders* en el single *Computer Game*.

1979

Los jugadores pueden incluir su nombre en la tabla de puntuaciones de *Space Invaders Deluxe*.

Llega una secuela en formato mesa de cocktail, *Space Invaders II*.

» [Arcade] El juego reflejaba tu propia ansiedad: cuanto más éxito tuvieras, más rápido iba.



» [Virtual Boy] Empezabas a verlo todo rojo si jugabas a *Space Invaders* en Virtual Boy, pero la culpa era de la pantalla.

Los títulos en los que trabajaba eran prometedores y mostraban una gran cantidad de innovaciones. *Speed Race* en 1974 tenía scroll, volante físico y posibilidad de escoger dificultad; *Western Gun*, o *Gun Fight* en EE.UU., mostró por primera vez combates entre humanos un año después.

Pero por entonces América dominaba la industria del videojuego. Atari en particular la había dado forma y lideraba el negocio en salones recreativos y en las casas, gracias a la consola 2600. Nishikado se enganchó a *Breakout* y cuanto más lo jugaba, más estaba decidido a superarlo.

"Mi objetivo por entonces era alcanzar a los Estados Unidos," nos dice. Pero no estaba solo en ese objetivo. Durante los 70 (y acercándose a los 80), Japón le había estado pisando los talones a los negocios americanos, principalmente la automoción. América estaba en declive y las tornas estaban cambiando.

Al mismo tiempo, crecía la discriminación y había un incremento de lo que se conoció como 'japanofobia' –un renacimiento del sentir anti-japonés que existió durante toda la Segunda Guerra Mundial-. "Existía una tensión según crecía y se fortalecía la economía japonesa, que daba imagen de un país de científicos e inventores", dice la profesora de diseño Lindsay Grace.

Con eso en mente, el siguiente juego de Nishikado, *Space Invaders*, se enfrentaría a múltiples batallas. Dejando de lado las invasiones alienígenas, tuvo que combatir el miedo a la influencia japonesa en la cultura americana. Y además, había preocupaciones del que el juego fuera demasiado absorbente para los niños.

En el tema de la japanofobia, Grace cree que *Space Invaders* "dio motivos para no tener miedo". De hecho, demostró el potencial internacional de los videojuegos. "Es difícil saber qué habría pasado con la industria sin *Space Invaders*", dice Mark Cutmore, director empresarial en el Science Museum Group.

Space Invaders llegó en el momento justo. "Los videojuegos estaban creciendo, eran una nueva forma de entretenimiento con promesas aún sin explorar," explica Iain Simons, director cultural en el British Games Institute. Era un momento de gran experimentación, de exprimir la tecnología disponible y crear nuevos géneros. Con ese fin, Nishikado empezó a trabajar en *Space Invaders* en 1977 y creó un micro-ordenador de cero para conseguirlo. Era el primer juego japonés en emplear microprocesadores, y se acabó convirtiendo en la recreativa más avanzada técnicamente. Construida con un procesador 8080 de 8 bits de Intel en vez de usar chips de lógica discreta, se benefició de un mejor rendimiento.



» Tomohiro Nishikado, creador de *Space Invaders*.

Quizás de forma más significativa, *Space Invaders* también hablaba de temas relevantes en la cultura mainstream de la época. "Estaba naciendo la Era Espacial, tanto en la realidad con los aterrizajes del Apollo en la luna, los lanzamientos de la estación espacial, comunicaciones y satélites espía, como en la ciencia-ficción, con *Star Wars*, *Star Trek*, *Dune* y *Aliens*", dice ▶

Super Invader se convierte en clon de éxito.

Funny Stuff lanza la canción *Disco Space Invaders*.

The Pretenders lanzan el tema de gran éxito *Space Invader*.

Space Invaders llega a la Atari 2600.

10.000 jugadores compiten en una Superbowl de *Space Invaders* creada por Atari.

Bally Midway lanza una versión en pinball del juego.

1979 — 1980



» [Mega Drive] Con su fiel adaptación del juego original, *Space Invader 90* mejoró también gráficos y sonido.

Eugene Jarvis, que acabaría programando su propio shooter de ciencia-ficción, *Defender*, en 1981.

No siempre iba a ser de ese modo. Inicialmente, Nishikado pensó en aviones para que hicieran de enemigos, pero los convirtió en humanos por razones técnicas. Taito no estaba muy satisfecha con el cambio y pensaba que era algo inmoral poner a jugadores a ametrallar gente, así que Nishikado lo ambientó en el espacio exterior, nos dice, "un tema conveniente para los videojuegos, ya que a diferencia de los deportes, por ejemplo, no hay reglas fijas". Eligió bien, la historia es testigo.

"*Star Wars* había cautivado la imaginación de todo el mundo, no como una película, sino como un universo", continúa Simons. "No solo compramos la entrada de la película, también compramos las figuras de acción, y la tartera para llevar nuestros bocadillos al colegio. *Space Invaders* llegó en el momento álgido de esa nueva explosión de ciencia-ficción popular".



» [Arcade] *Space Invaders Part II* permitió a los jugadores poner sus nombres en tablas de records.

» [GBA] *Space Invaders* es un juego tan simple y casual que funciona perfectamente en pantallas más pequeñas.

Con todo, *Space Invaders* aún tenía que ser atractivo por sí mismo, y eso siempre estuvo entre las prioridades de Nishikado. Cuando *Space Invaders* llegó a los salones recreativos japoneses en 1978, su impacto fue inmediato, con salas de pachinko y boleras reformulándose como salas de *Space Invaders*, llenas de máquinas del juego.

"Me sorprendió cuando vi reportajes en distintos medios de que las salas de pachinko, una importante industria en aquel momento, se habían visto invadidas por el juego," dice Nishikado. También se sorprendió de descubrir que el juego estaba generando una carencia de monedas de 100 yens.

"Es cierto que Nippon Ginko incrementó la producción de monedas de 100 yens, pero no se percibió ese problema al principio del boom," explica Nishikado. "Pero un día, vi que un camión aparcado en la sede de Taito se inclinaba del peso de las monedas de 100 yens recaudadas. Fue ahí cuando me di cuenta de que *Space Invaders* era un fenómeno".

Aunque desde entonces se ha hablado de ese problema nacional con las monedas como un bulo, la popularidad de *Space Invaders* fue muy cierta. Hubo incluso miedos de que el juego estuviera llevando a los japoneses más jóvenes por el camino de la delincuencia y el crimen. "Fue una fiebre sin precedentes en la industria del entretenimiento, y las leyes no estaban actualizadas para prever el fenómeno social," dice Nishikado. "Pero si yo, como creador de juegos, tengo que mirar atrás en el tiempo en busca de un aspecto positivo, diría que lideró una nueva era para el entretenimiento japonés".

Eso es indiscutible. Cuando Nishikado visitó la feria de la Asociación de Operadores de Música y Entretenimiento en 1978, donde el juego fue presentado, se quedó estupefacto. "Vi a un montón de gente haciendo cola delante de una máquina de *Space Invaders* y, en ese momento, me di cuenta de que nuestro juego podía derrotar a los gigantes de la industria". Estados Unidos tenía competencia.

"LIDERÓ UNA NUEVA ERA DE ENTRETENIMIENTO JAPONÉS"

Tomohiro Nishikado

En 1981 una gran cantidad de padres de la ciudad de Irvington en el estado de Nueva York emprendían una especie de guerra contra sus propios chicos. Estaban irritados por la gran cantidad de máquinas recreativas que habían estado invadiendo su espacio durante años, y habían conseguido convencer a las autoridades de hacer algo al respecto.

La propuesta era dramática: prohibir jugar a cualquier menor de 17 años. También incluía el pago de una licencia de cien dólares a los establecimientos por poner máquinas y restringir el número de recreativas que podía tener un local a dos. "He oído que son adictivas," decía el alcalde Reginald F. Marra, mientras que la ciudad se preparaba para votar.

Marra estaba en contra del límite de edad, pero simpatizaba con la preocupación. Como en Japón, las máquinas hacían desaparecer las monedas pequeñas, y aunque era buena noticia para los locales, se les acusaba de que por su culpa los chavales dejaban de ir a la escuela o de comer.

La recreativa llegó a América a manos de Midway y rápidamente se dejó ver en pizzerías y cafeterías. Pero aunque las máquinas recreativas habían formado parte de la cultura popular norteamericana durante una década, hasta ahora no habían acaparado este nivel de atención.

"Encontré una máquina de *Pong* en una lavandería en Kent, Ohio, en 1975 y decidí que prefería gastar mis monedas en secar mi ropa", se ríe Matt Householder, quien desarrollaría *Moon Patrol* para ColecoVision. "*Space Invaders* fue el primer videojuego (de monedas o no) que encontré realmente divertido de jugar". No estaba solo.

"De repente los videojuegos tenían personajes definidos," dice Simons. "Vale que eran bidimensionales y estaban animados de forma rudimentaria, pero los aliens de *Space Invaders* tenían personalidad. *Pong* era un logro técnico asombroso, pero carecía de cabeza de cartel. El océano de amenazantes *Space Invaders* tenía un diseño tan potente que todavía hoy se usa para simbolizar los videojuegos".



1982 — El aclamado autor Martin Amis escribe *Invasion Of The Space Invaders*.

Space Invaders ingresa 2.000 millones de $.

1983 — Coca-Cola adquiere los derechos para crear *Pepsi Invaders*.

1985 — Llega *Return Of The Invaders*.

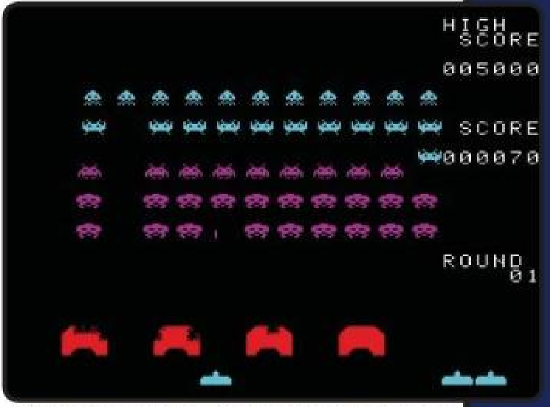
Taito lanza el juego para NES en Japón.

1987 — KP Snacks vende patatas Space Raiders.

En *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Had Invaded the US*, el autor Roland Kelts escribe acerca de la indignación del creador de *Pac-Man*, Toru Iwatani, "cuando habla de la prohibición de Space Invaders en varios estados del sur de EEUU en los ochenta, principalmente porque lo aliens no salen en la Biblia y por la violencia que se ejerce contra ellos". Por desgracia para ellos, el éxito generaría más shooters, que dominaron los arcades japoneses en los ochenta.

Muchos videojuegos de recreativa –*Space Invaders* en particular– continuaron atrayendo tanta atención negativa como positiva. En 1981, George Foulkes, parlamentario laborista por South Ayrshire en Escocia intentó poner en pie una ley de Control de Space Invaders y Otros Juegos Electrónicos a través del parlamento británico. "Una madre de Sheffield habla de un cambio a lo Jekyll y Hyde en su hijo de 14 años cuando se enganchó a *Space Invaders*," le dijo al parlamento. "En Londres, un niño de 13 años desapareció de su casa durante diez días, acudiendo a salas de recreativos a jugar. También en Londres, un chico de 17 años estaba tan desesperado buscando dinero para echar a las máquinas que se lanzó a la extorsión y al robo, pidiendo 900 libras a un sacerdote con el que previamente había tenido relaciones sexuales".

Para quienes jugaban a *Space Invaders*, sin embargo, no existía nada mejor. "El juego fue disfrutado por gente de todas las edades gracias a su sencilla mecánica," explica Nishikado. "Una mezcla de todas las sensaciones que provoca el juego con su desa- ▶



» [PC Engine] Con mejores armas y estupendos escenarios, el port de Taito de *Space Invaders* a PC Engine en 1990 fue un éxito.

DOMINACIÓN

Cómo los Space Invaders invadieron la cultura pop



MÚSICA

■ Numerosos músicos se dejaron inspirar por *Space Invaders* tras su lanzamiento, incluso más allá del audio sampleado del primer éxito de Yellow Magic Orchestra, *Computer Game*. Estaba *Disco Space Invaders* de Funny Stuff en 1979, *Space Invader* de The Pretenders en 1980 y *Space Invaders* de Player One.



TELEVISIÓN

■ *Space Invaders* ha impactado en la pequeña pantalla de formas muy variadas. No solo había una serie en la BBC de Tommy Walsh llamada *Space Invaders*, sino que se han dejado ver referencias al juego en *Futurama*, *Scrubs*, *Chuck*, *Danger Mouse* o *Black Mirror* entre muchos otros.



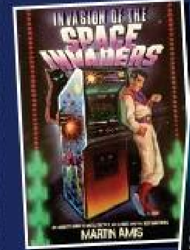


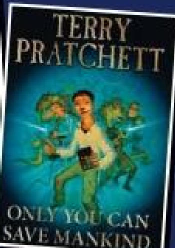
FILM

■ Sea en películas como *Spaced Invaders* o apareciendo en *Terminator 2: El Juicio Final* o *Cherry 2000*, Hollywood no ha sido inmune a los invasores. *Space Invaders* tiene un papel en *Pixels* y se planea una película basada directamente en el juego.

LITERATURA

■ Puede resultar extraño que nada menos que Martin Amis escribiera una guía como *Invasion Of The Space Invaders* en 1982, pero no es el único. *Solo tú puedes salvar a la Humanidad* de Terry Pratchett incluyó a aliens del estilo del juego de Taito y en el *Mundodisco* se juega a *Barbarian Invaders*.





ARTE

■ El artista urbano Invader ha decorado ciudades de todo el mundo con pequeñas baldosas de *Space Invaders*, algunas de las cuales fueron robadas en París en 2017. El juego también ha protagonizado incontables piezas de arte, convirtiéndose el sprite del invasor todo un icono del diseño.



ARQUITECTURA

■ Muchas compañías de diseño de interiores se llaman 'Space Invaders'. ¿Pero llega la influencia del juego hasta los mismos planos de los edificios? Sí, si llega a construirse la propuesta de NL Architects en Corea del Sur.



Llega *Majestic Twelve: The Space Invaders Part IV.*

Versiones del juego llegan a Game Boy y Mega Drive.

Aparecen boletos de lotería británica inspirados en el juego.

Super Space Invaders ofrece acción no-arcade para ordenadores.

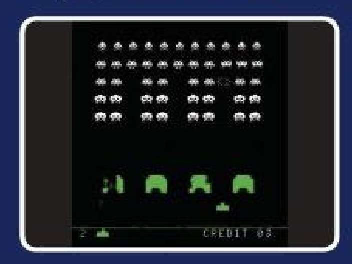
Space Invaders aparece en la película *Terminator 2: El Juicio Final.*

El remake *Space Invaders DX* para recreativas llega a las salas.

1990 — 1991 — 1993

FUERA DE ESTE MUNDO

Los juegos clave de la serie



SPACE INVADERS

1978, ARCADE

■ El original estaba enteramente en blanco y negro y fue lanzado en Japón por Taito en formato mesa de cocktail. La versión con mueble de recreativa fue occidental y de Midway, con los gráficos reflejados en un fondo pintado. Pronto los jugadores se vieron asaltados por la necesidad de aniquilar cinco filas de 11 aliens cada una.



SPACE INVADERS '95: ATTACK OF THE LUNAR LOONIES

1995, ARCADE

■ Una desmadrada y colorista rendición en clave de dibujos animados de *Space Invaders*, que da la oportunidad de dar vida a distintos personajes. Tiene escenarios basados en lugares de la Tierra y cinco jefes finales.

SPACE INVADERS

1980, ATARI 2600

■ Atari compró la licencia doméstica a Taito y creó el juego imprescindible de 2600. Solo tenía 36 aliens y tres en vez de cuatro barreras, pero había 112 impresionantes variaciones del juego, sumadas a una gran variedad de tipos de disparo, varios niveles de dificultad y juego a dobles. Vendió muy bien, de hecho



SPACE INVADERS

1999, PLAYSTATION

■ Esta fue una de las muchas variantes de la plantilla de *Space Invaders* que surgieron por decenas con el cambio de siglo, pero ésta aporta algunas ideas en términos de diseño. Modelado en 3D y con una potente banda sonora, los jugadores debían acertar a cuatro aliens seguidos del mismo color para recibir power-ups.



RETURN OF THE INVADERS

1985, ARCADE

■ La auténtica secuela en color llegó siete años después del original y desató una invasión alienígena nunca antes vista. Los vetustos bloques originales eran sustituidos por oleadas de aliens que se movían con patrones de movimiento difíciles de predecir. Había aliens capaces de hacer que los disparos rebotaran de vuelta hacia ti.



SPACE INVADERS EXTREME

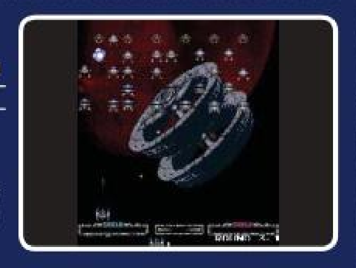
2008, NINTENDO DS/PSP

■ Producido para coincidir con el trigésimo aniversario de *Space Invaders*, *Space Invaders Extreme* es uno de los mejores remakes del original en toda la historia de la serie. Los combos de cuatro disparos proporcionaban power-ups y se podía controlar la aparición del OVNI. Hubo secuela en 2009.

MAJESTIC TWELVE: THE SPACE INVADERS PART IV

1990, ARCADE

■ También conocido como *Super Space Invaders '91*, esta versión fue portada a ordenadores y consolas de 8 y 16 bits. Además de introducir jefes, los cañones CG30 podían recibir más de un disparo y se podía jugar en equipo con un compañero.

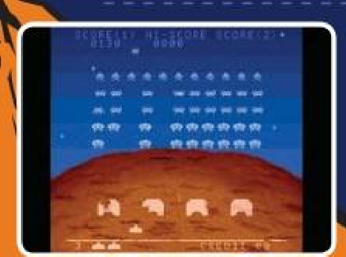


SPACE INVADERS INFINITY GENE

2009, iOS/ANDROID

■ Otra reinvención del clásico en la que Infinity Gene actualizó *Space Invaders* con encantadora sencillez, aprovechando al máximo las pantallas táctiles de los dispositivos móviles. Permitía ir desbloqueando armas más potentes y premiaba la destrucción en cadena de enemigos.

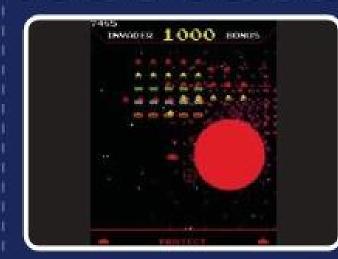




SPACE INVADERS DX

1993, ARCADE

■ Varios juegos homenajean al clásico: hay versiones en color, monocromo y con celofán del original. La más divertida de todas es la parodia que sustituye a los icónicos sprites de *Space Invaders* por personajes de nueve juegos de Taito, incluyendo *Bubble Bobble* y *Arkanoid*.



SPACE INVADERS FRENZY

2017, ARCADE

■ No puedes perderte esta versión de Raw Thrills. Se juega en una pantalla de casi tres metros, usa cañones de luz como controladores y te permite apuntar y aniquilar a aliens individuales independientemente de dónde se encuentren.

1995 — Los jugadores pueden disfrutar del juego en Virtual Boy.

1999 — *Space Invaders* tiene un aspecto muy distinto en PlayStation.

2003 — *Space Invaders Anniversary* celebra los 25 años de la serie.

2005 — *Space Invaders Revolution* llega a Nintendo DS.

2005 — La PSP es bendecida con el interesante *Space Invaders Evolution.*

2006 — El juego representa a Japón en la Agencia de Asuntos Culturales del país.

"FUE LA PRIMERA VEZ QUE VI GRÁFICOS TAN AVANZADOS"

Graeme Devine

rrollo (tensión cuando los aliens atacan, emoción cuando se vence una oleada) es lo que hacía que los jugadores introdujeran nuevas monedas. Supongo que esa es la razón del éxito de *Space Invaders*".

Jugadores y desarrolladores coinciden en que *Space Invaders* era muy innovador. "Era una de las primeras veces que veía 'gráficos avanzados', y la sensación de controlar algo en la pantalla era realmente nueva," dice Graeme Devine, creador de *The 7th Guest* y *The 11th Hour*. "*Space Invaders* también era muy disfrutable aunque no fueras el jugador: entendías las reglas después de ver a alguien jugar, y querías probar y jugar tú cuando acabara".

Algunas futuras figuras clave de los videojuegos recibieron la influencia del juego, no solo en Japón, sino también en el resto del mundo. John Romero lo cita como clave, al igual que Jarvis. "Fue el primer juego completo con enemigos auténticos, un sonido increíble, dificultad ascendente y tensión con juego infinito siempre que permanecieras vivo," nos dice. "También creó los primeros adictos a los juegos y catapultó la revolución del medio mundialmente. Permitiendo que los mejores jugadores dejaran su firma en función de su habilidad y resistencia, *Space Invaders* también se convirtió en el primer eSport".



» [PlayStation] PlayStation recibió una buena cantidad de actualizaciones de arcades clásicos y *Space Invaders* no fue una excepción.



» [Arcade] Si te suenan los personajes es porque vienen de otros juegos de Taito. ¿A cuántos puedes nombrar?

Dona Bailey, programadora de lenguaje ensablador para motores Cadillac, recuerda claramente su primer encuentro como un impacto incomparable a otros medios. "Era abril de 1980 y mi mejor amigo estaba muy interesado en la música," dice. "Escuchaba constantemente el primer disco de los Pretenders, que tenía una instrumental llamada *Space Invader*. No me suelen gustar los instrumentales, pero oía esa sin parar". Una noche le preguntó a su amigo de qué iba la canción y qué significaba el título. "Excitadísimo, me explicó que había una recreativa titulada *Space Invaders*," dice. "Me dijo que había un bar cerca de donde trabajaba que la tenía y que debería ir con él a la hora de comer y verla. Fuimos, echamos monedas, me mataron antes de poder darme cuenta de qué había que hacer, pero reconocí hasta qué punto se parecía la pantalla al control que estaba programando para la climatización de un coche, y así me enamoré de los videojuegos".

Dona acabó mudándose a Sunnyvale en mayo de 1980 sin trabajo, pero pronto consiguió uno en Atari, donde ayudó a desarrollar *Centipede*. *Space Invaders* le enseñó mucho sobre mecánicas de juego, y lo mismo la pasó a otros programadores. "Habilidad, riesgo y estrategia," afirma David Perry sobre lo que aprendió. "La sensación de que, conforme juegas, vas mejorando. Las recompensas de aceptar riesgos. *Space Invaders* se adelantó a su tiempo".

Perry destaca el aspecto de que los jugadores no se podían esconder durante todo el juego. Debían asomarse continuamente para poder disparar, arriesgándose a quedar expuestos, o si tardaban demasiado, arriesgándose a que sus barreras fueran destruidas, o incluso ser eliminados si los invasores se acercaban demasiado. "Poder atacar en cualquier orden o usar las bases para ocultarse permitió elaborar estrategias, pero lo mejor es que cuando las cosas se aceleran, el jugador se ve forzado a replantear su plan para acabar con los últimos invasores," dice. "Y eso antes de que aparezca el glorioso aniquilador de estrategias: el OVNI".

Las propias recreativas se convirtieron en otro eje del éxito del juego. La aparición de salones fue crucial en hacer que la gente se interesara en los videojuegos, y podría decirse que *Space Invaders* y el medio no se habrían convertido en un fenómeno de masas si no hubieran llegado de aquella manera.

"El inmenso éxito del mue-

Space Invaders llega a la exposición Game On en el Barbican Centre de Londres.

2006

Space Invaders Get Even aparece en WiiWare.

2008

Taito lanza un álbum titulado *Space Invaders 2008*.

El art-game *Invaders!* llega a la exposición GHART en la Games Convention de Leipzig.

Space Invaders llega a iOS.

2009

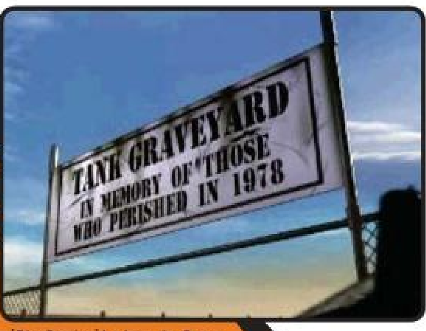
Space Invaders Infinity Gene aparece en PS3 y Xbox 360.

2010


» [PS2] *Space Raiders* en Japón fue conocido en Occidente como *Space Invaders: Invasion Day*. No es muy bueno.

ble de recreativa de *Space Invaders* hizo que los videojuegos entraran en zonas extrañas hasta entonces, como tiendas y restaurantes," afirma Marie Foulston, responsable de la exposición V&A's Videogames: Design/Play/Disrupt. Jason Fitzpatrick, director del Centro para la Historia de la Computación en Cambridge, coincide: "no había una barrera para entrar, los jugadores podían meter una moneda y jugar sin tener que invertir en caros ordenadores o consolas domésticas. Las recreativas tenían un estilo y una atmósfera que la gente disfrutaba. Los juegos se volvieron sociales".

Y aún así, *Space Invaders* acabaría aterrizando en las casas. En 1980, Atari adquirió una licencia exclusiva para el juego, convirtiéndolo en el primer juego de recreativa en ser portado a consola. Apareció en la VCS, más tarde conocida como 2600, y se convirtió en un éxito que cuadruplicó las ventas de la



» [PlayStation] La intro de *Space Invaders* en PlayStation hacía referencias al juego original.


» [Wii] Disponible en WiiWare, *Space Invaders Get Even* permite a los jugadores controlar a los aliens.

maquina tres años después de su lanzamiento.

"El golpe maestro fue llevar *Space Invaders* a los hogares portándolo a 2600," dice Simons. "Con una versión medio decente del arcade en la primera consola doméstica realmente popular, el juego estaba presente en salones de casas y de recreativas".

Para el cofundador de Atari Nolan Bushnell, era otra medalla que colgarse. Ya estaba obteniendo el éxito en las recreativas con *Pong*, y pese a la fama de su competidora, fue escéptico inicialmente. "*Space Invaders* me obligó a ser humilde a la hora de juzgar un juego," nos dice Bushnell. "Cuando lo jugué por primera vez claramente me equivoqué al valorarlo. Luego me di cuenta de que hay que ser cuidadoso a la hora de hacer juicios rápidos sobre un juego: tienes que jugarlo lo suficiente. Se convirtió en uno de mis títulos favoritos".

De repente un juego hecho en Japón estaba catapultando las ventas de una consola americana y *Space Invaders* empezó a disfrutar una segunda oleada de fama. "Fue posiblemente el primer videojuego que se desarrollaba a la vez en lo dinámico y en lo narrativo," continúa Bushnell. "Tenía el balance preciso entre el riesgo y la recompensa".

Como había pasado con la recreativa, la versión doméstica se convirtió en un icono inspirador. "Animó a una nueva generación de gente a meterse en el mundo del desarrollo y la programación," dice Curmore. "La música y efectos sonoros de *Space Invaders* influyeron en los juegos en desarrollo, demostrando que se podía hacer una banda sonora que reacciona a la experiencia de juego. Esos desarrollos inspirados en *Space Invaders* tuvieron un gran impacto y por eso el juego de Taito está considerado un importante punto y aparte en el medio".

El título tuvo un gran efecto en gente como Jenna Seiden, que tenía ocho años cuando *Space Invaders* llegó a la Atari 2600. Acabaría convirtiéndose en vicepresidenta de desarrollo de contenido y estrategia de partners en Microsoft Studios, y actualmente es

"EQUILIBRIO CORRECTO ENTRE RIESGO Y RECOMPENSA"

Nolan Bushnell

la jefa de adquisición de contenido en la plataforma de distribución Ultra. "*Space Invaders* tocó todas las notas correctas y se convirtió en un icono desde el mismo momento en el que aterrizó en mi estantería," dice. "Combinó con éxito las mecánicas de disparo de juegos previos con uno mejores gráficos, y fue una inspiración para jugadores como yo".

Jenna dice que el juego se convirtió en un icono porque presentó a la industria uno de los primeros ejemplos de narrativa en los videojuegos. "Me encantaba el doble disparo que obtenías si mantenías el botón de reset apretado mientras encendías la 2600, y adoraba la estrategia de reducir la falange de invasores que se acercaba, pero lo que realmente impactó en el mercado fue que *Space Invaders* desató la siguiente fase de títulos icónicos del género, como *Galaga* o *Asteroids*".

Space Invaders también impactó en la escena japonesa. "El éxito de *Space Invaders* animó a muchas compañías japonesas a embarcarse en el desarrollo" dice Nishikado. "El rápido crecimiento de la industria del videojuego tuvo como fruto varias obras maestras y propició el nacimiento de máquinas como la Famicom. Cuando esta se convirtió en un éxito global estuvo claro que la industria japonesa estaba tomando el mundo al asalto". En cuanto a *Space Invaders*, su legado estaba escrito en piedra.

El juego recaudó dos mil millones de dólares en menos de cuatro años, y como dice Cutmore, "demostró que la emergente industria podía rivalizar con el cine y la música". Grandes compañías se apresuraron a asociarse con el juego. Pero a diferencia de otros creadores, Nishikado no consiguió fama personal, debido a la política de Taito de ocultar la identidad de los programadores.

"No creo que me sintiera frustrado en aquel entonces, pero me daba algo de envidia y tristeza cuando veía los nombres de oros creadores de videojuegos en revistas, en los años siguientes," dice Nishikado. "Me siento feliz de que hoy se hayan hecho públicas esas identidades, es bastante natural y de sentido común".

El artista francés Invader ha llenado ciudades de todo el mundo de imágenes de los invasores

2014 — Una especie de arácnido recibe el nombre de Taito como homenaje.

2015 — *Space Invaders* aparece en la película de Adam Sandler *Pixels*.

2017 — La recreativa gigante *Space Invaders Frenzy* llega a los salones.



» El flyer japonés de *Space Invaders* muestra el mueble cocktail con el que debutó en los recreativos de su país.

de *Space Invaders* que ha dibujado en baldosas de cerámica. La gente también usa seudónimos para tomar parte en competiciones de *Space Invaders* (aunque Frank Tetro estuvo más que contento de ser mencionado cuando, con 14 años, llegó a los titulares por conseguir unos increíbles 110.125 puntos en la Superbowl Nacional de Space Invaders de 1980).

El nombre *Space Invaders* ha acabado siendo ubicuo, sea cual sea el idioma que lo pronuncie. "El diseño de los space invaders es casi una abreviatura icónica y universal para el concepto de 'videojuegos'," dice Simons. "Aunque solo fuera por eso, ya es enormemente relevante". *



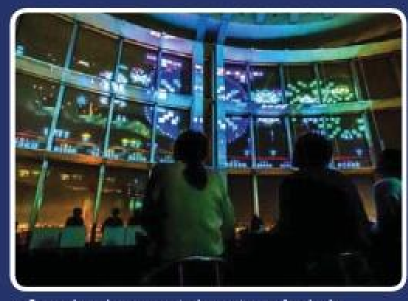
» [Xbox 360] Lanzado para Xbox Live Arcade, *Space Invaders Extreme* tenía gráficos revitalizados por Jeff Minter.

40 ANIVERSARIO

Taito y Square Enix están celebrando cuatro décadas de Space Invaders

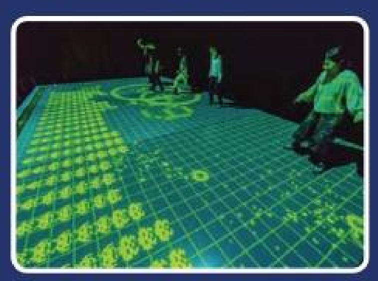
Para celebrar el 40 aniversario de *Space Invaders*, la compañía que adquirió Taito, Square Enix, ha desarrollado cuatro atracciones. Ha renovado el juego como nunca antes se había visto, y las actividades arrancaron con la asombrosa exposición Play! *Space Invaders* el pasado enero en el distrito de Roppongi en Tokyo.

El gran bombazo fue *Space Invaders Gigamax*, una enorme instalación que proyectó el juego en las ventanas de un edificio y permitió que hasta diez jugadores disfrutaran del clásico con una imagen de Tokio de fondo. Demostró hasta qué punto podía ser impresionante ver a los invasores abrirse paso por las calles reales de la ciudad, mientras que los jugadores los hacían estallar.



» *Space Invaders* proyectado contra un fondo de cielo y escenario real. Qué más puedes pedir.

Otra exposición creada por Square Enix es *Arkinvaders*, que proyecta el juego en el suelo e introduce elementos de *Arkanoid*. Aquí, los jugadores tienen que destruir a los aliens enviándoles de un puntapié esferas digitales, mientras intentan coger las armas que caen al espacio de juego. Es enérgico, divertido, y un giro artístico que revitaliza la vieja mecánica del clásico.



» El sencillo diseño de *Space Invaders* da pie a muchas ideas innovadoras sobre cómo jugar.

Más agotador es *Noborinvaders*, que se proyecta contra un muro de escalada. Según los jugadores escalan, los invasores van apareciendo en los puntos de apoyo. Los jugadores tienen que acercarse y tocarlos, eliminándolos y consiguiendo puntos.

Finalmente, tenemos *Bahamut Disco*, una lisérgica experiencia casi generadora de migrañas que proyecta el juego en una pantalla de 360 grados. Cuatro jugadores escogen un color cada uno y usan controladores de realidad virtual para eliminar los invasores de su color según aparecen, todo ello con música discotequera. Como no necesita casco de RV, Square Enix afirma que ofrece una nueva manera de experimentar ésta.



» El arte y la iconografía del arcade clásico son perfectos para una exposición artística.

40 AÑOS SNK

DESDE RECREATIVAS A CONSOLAS, DE JUEGOS DE LUCHA A PARQUES TEMÁTICOS, **SNK** HA HECHO DE TODO. HABLAMOS CON VETERANOS DE LA COMPAÑÍA PARA REMEMORAR LO MEJOR Y LO PEOR QUE HA DEJADO TRAS DE SÍ SUS ÚLTIMAS CUATRO DÉCADAS.

Texto de Nick Thorpe

DE

NK

La veterana compañía japonesa celebra su 40 aniversario, tras superar unos cuantos años convulsos. SNK goza de buena salud y está creando nuevos juegos, mientras reivindica su legado con la Neo-Geo Mini y una recopilación de sus primeras recreativas. SNK fue uno de los pesos pesados de la industria de los recreativos y la pionera en demostrar que existía un mercado para las consolas de lujo, pero también vivieron en sus carnes una bancarrota y no hace mucho dieron la impresión de que abandonaban los videojuegos. Con sus éxitos y fracasos, SNK siempre ha sido una compañía fascinante.

SNK fue fundada con el nombre de Shin Nihon Kikaku (New Japanese Product) en 1973 por Eikichi Kawasaki, pero su trayectoria como desarrollador de videojuegos arrancó en julio de 1978, cuando debutaron en bolsa. La compañía arrancó con un capital de 3 millones de yenes (menos de 25.000 dólares de la época) y montaron su oficina en Higashiosaka. Los primeros juegos de SNK fueron *Ozma Wars* y *Safari Rally*, pero su primer exitazo fue un shoot-'em-up llamado *Vanguard* que permitía disparar en cuatro direcciones con un scroll multidireccional. El juego no tuvo demasiado impacto en Japón, pero tras ser licenciado por *Centuri* para el mercado norteamericano, su popularidad se disparó hasta el punto de lanzarse una conversión doméstica a manos de Atari. Luego llegarían otros títulos como *Lasso*, *Marvin's Maze* y *Vanguard II*.

Durante sus primeros años de vida SNK tuvo un crecimiento explosivo. A finales de 1983 la compañía acumulaba un capital diez veces mayor al inicial. En 1984 trasladaron sus oficinas centrales a Osaka, donde la compañía siguió creciendo. En septiembre de 1985 incrementaron su capital hasta 18 millones de yenes, con una tasa de crecimiento del 60% en apenas dos años. En 1986 adoptó oficialmente el nombre de SNK, que ya habían utilizado en materiales promocionales en años anteriores, y crearon títulos tan notables como *Ikari Warriors* y *Athena*. Ambos juegos recibirían sendas secuelas, bautizadas como *Victory Road* y *Psycho Soldier*. La compañía además dio el salto al desarrollo para plataformas domésticas, en especial NES, la cual recibiría un diversos ports de los éxitos recreativos de SNK. ▶



» [Arcade] *Ozma Wars* es un fantástico shoot-'em-up e incluso hoy en día sigue suponiendo un desafío más que notable.

SALA DE MÁQUINAS

SNK lanzó cuatro sistemas domésticos en los Noventa. Aquí están en toda su gloria.



NEO-GEO AES

LANZAMIENTO: 1990
ÚLTIMO JUEGO:
Samurai Shodown V Special, 2004
PRECIO DE LANZAM.: 58.000¥ / 649$ / 420€
JUEGOS: 117
NOTAS: Fue distribuida en España por los zaragozanos LASP SL, quienes también ofrecían un servicio de intercambio de cartuchos por correo.

NEO-GEO CD

LANZAMIENTO: 1994
ÚLTIMO JUEGO: The King Of Fighters '99, 1999
PRECIO DE LANZAM.: 49.800¥ / 399$ / 480€
JUEGOS: 97
NOTAS: Se lanzaron tres versiones de la consola: un modelo de carga frontal, otro de carta superior y la CDZ, que ofrecía menores tiempos de carga.

NEO-GEO POCKET

LANZAMIENTO: 1998
ÚLTIMO JUEGO: Samurai Shodown!, 1998
PRECIO DE LANZAMIENTO: 7.800¥
JUEGOS: 9
NOTAS: Los 39 juegos de Neo-Geo Pocket Color son compatibles con la Neo-Geo Pocket.

> "LAS CONSOLAS DE LOS 80 TENÍAN UNAS ESPECIFICACIONES MUY LIMITADAS"
> Hiroko Yokoyama

Uno de los desarrolladores que se unieron a la compañía durante aquel periodo fue Kasatoshi Yoshino. "Había aproximadamente 100 personas trabajando en SNK cuando llegué a la empresa", recuerda Yoshino, reclutado por la compañía en abril de 1985. Hiroko 'Minako' Yokohama, quien se unió a SNK en abril de 1987 como ilustradora y artista gráfico, lo rememora con mayor claridad. "Recuerdo principalmente la división de desarrollo, que estaba dividida en aquel momento en cuatro departamentos de planificación, uno de sonido y uno de software con aproximadamente 30 empleados. Había cuatro o cinco personas en cada departamento de planificación". Yokohama no era la única mujer que trabajaba en SNK. "En cada departamento de desarrollo trabajaba al menos una mujer, al igual que en las divisiones de sonido y marketing".

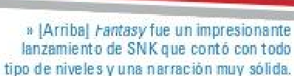
El trabajo de Yoshino como desarrollador era tan variado como agradable. "Me hice cargo de velar por la planificación y depuración de todos los títulos lanzados entre 1985 y 1987", explica. "Estaba entusiasmado por estar involucrado en el desarrollo de videojuegos. Me divertí mucho y pasaba muy buenos momentos cuando nos sentábamos a comer y me ponía a hablar sobre juegos con mis compañeros". La diversión también iba acompañada de trabajo duro. "Recuerdo estar realmente ocupado, durmiendo apenas un puñado de horas en un hotel cercano a la oficina, trabajando desde muy temprano hasta la mitad de la noche, en busca de bugs y otros problemas en los títulos que estaban a punto de comercializarse".

La descripción que hace Yoshino sobre SNK, como un lugar donde entusiastas jugadores trabajaban duro explica cómo acabó trabajando también como compositor de sonido para *ASO* y otros juegos. A pesar de las dimensiones que ya tenía la compañía por aquel entonces, existía un grado sorprendente de flexibilidad alrededor del trabajo de cada empleado. "Como el departamento de sonido no tenía personal cuando me uní a SNK, junto a un programador comenzamos a trabajar en creación de sonido. Más tarde me ascendieron a la categoría de 'súper asesor', lo que me permitía dar mi opinión y hacer sugerencias sobre temas de sonido". Es más, Yoshino más adelante se convertiría en el PR Mánager de SNK. "Me dedicada principalmente a hacer estudios de mercado. Estaba al cargo de eventos en colaboración con revistas de videojuegos, guías de estrategia, libros hechos por fans como '*Video Game Land*', servicios telefónicos y otros proyectos".

Yoshino no fue el único en afrontar nuevos desafíos dentro de SNK. "Recuerdo que al principio fue muy difícil porque tuve que aprender y recordar toneladas de cosas", explica Yokohama. "Yo procedía de la escuela de diseño, lo que significaba que dibujar era lo único que podía hacer cuando me uní a SNK. Dado que no tenía ninguna experiencia con ordenadores, aquello me tuvo bastante ocupada".

"Aunque dependía de cada título, por lo general trabajaba de medio año a un año por proyecto, aunque también recuerdo haber trabajado dos años en uno de los juegos. Antes de la Neo-Geo los gráficos se creaban principalmente con las herramientas de desarrollo SMC-777 de Sony. Son las que usaron para crear *Ikari Warriors* en el MSX2. Sufrimos muchas dificultades y dolores de cabeza al trasladar los juegos de recreativa a las consolas, debido a sus





» [Arriba] *Fantasy* fue un impresionante lanzamiento de SNK que contó con todo tipo de niveles y una narración muy sólida.

» [Derecha] *Alpha Mission* es conocido como *ASO: Armored Scrum Object* en Japón.



LANZAMIENTO: 1999
ÚLTIMO JUEGO: SNK Vs Capcom: Card Fighters Clash 2 Expand Edition, 2001
PRECIO DE LANZAM.: 8.900¥ / 69,95$ / 78€
JUEGOS: 73
NOTAS: Compatible con los nueve lanzamientos originales de Neo-Geo Pocket.



» [Izquierda] Este flyer de *Marvin's Maze* muestra la interesante apuesta de SNK a la hora de recrear una mecánica similar a la de *Pac-Man* en un entorno isométrico.

» [Abajo] *Prehistoric Isle* está considerado como un título de culto por muchos fans de los shooters.

limitaciones técnicas. Las consolas de los 80 tenían unas especificaciones gráficas muy limitadas".

El éxito de los ports de SNK se debió en gran parte a la filosofía de diseño que había detrás. "El Sr. Oba [Koji Obata] se aseguró, mientras trabajaba en títulos como *TNK III*, *Ikari Warriors* y *Guerilla War*, de que las posiciones de los enemigos y la dificultad del juego variasen ligeramente con cada nuevo intento, para ofrecer la máxima rejugabilidad. Incluso se aseguró de añadir una 'salida' a cada situación que parecía imposible de superar. Se buscaba no solo ofrecer un reto al jugador, sino darle el placer de observar a los enemigos cambiar de posición y comportamiento, dependiendo de cómo se jugaba".

Al cumplir sus primeros 10 años de vida, SNK se encontraba en una sólida posición. La compañía acababa de mudarse a una nueva sede, y en 1988 lanzaron más recreativas que en cualquiera de los años anteriores. La tendencia continuó hasta el final de la década, dando como fruto un montón de placas, incluyendo el primer juego de lucha One-on-One de SNK: *Street Smart*. También apostaron fuerte por los sistemas domésticos, y debutaron en Game Boy con *Dexterity* mientras lanzaban títulos originales para NES como *Baseball Stars* y *Crystalis*.

En 1990 la división arcade de SNK dio un gran paso hacia el futuro. Aquel año la compañía presentó una recreativa de tiros llamada *Beast Busters*, con un espectacular mueble que montaba tres pistolas. Aquella máquina marcaría el fin de la era pre-Neo-Geo. La línea Neo-Geo arrancó con la placa recreativa MVS. Los juegos se distribuían en cartuchos intercambiables, y relativamente económicos, y las placas ofrecían hasta seis ranuras para cartuchos, permitiendo a los dueños de los salones ofrecer más juegos sin ocupar más espacio en sus locales. Otras compañías ya habían lanzado previamente sistemas similares, pero estos generalmente estaban basados en hardware diseñado para el mercado doméstico. SNK tomó la ruta contraria creando una placa recreativa que acabaría dando el salto a los hogares.



» [Neo-Geo] *Garou: Mark Of The Wolves* es para muchos el juego de lucha 2D más hermoso de todos los tiempos.

» Yasuyuki Odase unió a SNK como artista y actualmente ejerce como productor.

Destinado originalmente para alquiler, Neo-Geo Advanced Entertainment System se lanzó en Japón en 1990. Su popularidad se disparó a tal velocidad que SNK no tardó en darse cuenta de que existía un mercado ávido por adquirir la máquina, una posibilidad que hicieron realidad en 1991. La consola era una auténtica bestia capaz de ofrecer, sin cortapisas, la experiencia arcade en casa, con sprites gigantescos y un sonido con el que los jugadores jamás habrían soñado. Un lujo en todos los sentidos, ya que la consola y los juegos costaban un riñón [N.d.T: en España la consola se lanzó originalmente con un precio de 69.990 pesetas (420€) y los primeros cartuchos fluctuaban entre las 20.000 (120€) y 26.000 (156€) pesetas]. Con estos precios (a años luz de otras consolas de la época), Neo-Geo nació directamente con la etiqueta de producto de lujo, destinada a los usuarios más pudientes. A SNK la jugada además le resultaba rentable: los juegos de AES tenían un costo insignificante de desarrollo, ya que utilizaban el mismo código que los lanza-



"ERA HABITUAL QUE LA GENTE SE QUEDARA TRABAJANDO TODA LA NOCHE. SIEMPRE HABÍA ALGUIEN EN LA OFICINA"

Yasuyuki Oda

mientos para MVS. Neo-Geo AES tuvo un mercado limitado por su alto precio, pero su "hermana" MVS arrasó en los recreativos. Además de ofrecer una solución muy económica a los dueños de las salas de juego, el sistema ofrecía un variado repertorio de títulos. Entre sus primeros lanzamientos encontramos juegos tan diversos como *NAM-1975*, *Puzzled*, *King Of The Monsters*, *Magician Lord* o *Super Baseball 2020*. Pero el verdadero terremoto se desencadenó con *Fatal Fury*, el juego de lucha creado por Takashi Nishiyama, el padre del primer *Street Fighter*. Su tremendo éxito supuso el inicio del romance de la Neo-Geo con los fans de la lucha, que daría como fruto sagas tan legendarias como *Art Of Fighting*, *Samurai Shodown* y *The King Of Fighters*. El éxito de estos juegos de lucha permitieron a SNK crecer rápidamente mientras la compañía se convertía en un referente dentro del género. "Desde que estudié animación en la escuela sabía que acabaría trabajando en la industria de los videojuegos o en la de animación", nos dice Yasuyuki Oda, quien se unió a SNK durante este periodo de expansión, y donde trabajaría en muchos juegos de lucha hasta el 2000, para regresar en 2014. "Soy de Osaka, el hogar de Konami, Capcom y SNK. Solicité trabajo en las tres en 1993, y finalmente me aceptaron en SNK".

A pesar de trabajar con un hardware tan poderoso como el de Neo-Geo, los desarrolladores seguían encontrando limitaciones en el hardware. "Las especificaciones del sistema no eran realmente tan altas, por lo que tuvimos que desarrollar trucos para que los juegos luciesen como queríamos", dice Oda. "Por ejemplo, para crear un puñetazo flojo tenías tres frames de animación y mostrabas uno, dos, tres, dos, uno para recrear cómo regresaba el brazo. Para un puñetazo fuerte podía reutilizar los dos primeros frames y acabar con un nuevo cuarto para el golpe, y luego retroceder de tres a uno cuando regresase el brazo".

El descomunal éxito de SNK no afectó al espíritu de la compañía ni a la pasión con la que trabajaban



» [Neo-Geo] El plataformas de corte fantástico *Magician Lord* hacía gala de algunos efectos gráficos impresionantes.

sus empleados. "Había piques entre los equipos, pero fue una rivalidad sana. Mi juego favorito, de los creados por otros equipos, fue *Samurai Shodown II*." La cultura del trabajo duro también persistió. "La leyes son diferentes ahora, pero en aquel momento no era raro que la gente se tirara trabajando toda la noche. Siempre había alguien en la oficina", recuerda Oda. "En una ocasión teníamos tanto trabajo que solo me permitieron salir dos horas un domingo para ir a casa y recoger ropa para el resto de la semana".

Espoleados por el éxito, y con el objetivo de ofrecer sus juegos a un público más amplio, SNK anunció la Neo-Geo CD en el Tokyo Game Show de junio de 1994, con el objetivo de lanzarla en septiembre. La teoría detrás de esta jugada tenía mucho sentido. Aunque los juegos en CD tardaban en cargar (especialmente en una unidad CD-ROM de velocidad simple), eran más baratos de producir que los cartuchos de Neo-Geo y ofrecían mucha más capacidad de almacenamiento. Se necesitó algo más de trabajo para adaptar los títulos de cartucho, pero estos podían beneficiarse del audio en CD y venderse muchísimo más baratos, con precios que iban de los 4.800 a los 7.800 yenes. El potencial de la máquina atrajo a desarrolladores third party e incluso se planearon títulos exclusivos para el sistema, incluyendo una secuela de *Crystalis* que finalmente no se hizo realidad. Para promocionar las virtudes de la máquina SNK se embarcó en un tour promocional por seis ciudades, empezando por Hokkaido.

Neo-Geo CD debutó en el mercado con un precio bastante alto debido a que el sistema requería una mayor cantidad de RAM que la Neo-Geo de cartucho, pero eso no impidió que se agotase el stock inicial de 30.000 unidades en el primer día. Neo-Geo CD contaba con más de 30 juegos a finales de 1994 y al año siguiente comenzó a recibir juegos exclusivos en CD como *Puzzle Bobble* o *Crossed Swords 2*. Sin embargo, el lanzamiento exclusivo más esperado por los fans, *Samurai Shodown RPG*, se retrasó mucho. Además, sus principales competidores, Saturn y PlayStation, desembarcaron apenas unos



» [Arriba] *Ikari Warriors* causó una auténtica conmoción al desembarcar en Occidente.

» [Derecha] Aunque a primera vista parezcan similares, *The Last Blade* es muy diferente a *Samurai Shodown*.

LAS ESTRELLAS DE SNK

SNK produjo personajes realmente icónicos a lo largo de los años. ¿A cuántos reconoces?

TERRY BOGARD

■ Ya sea vistiendo su icónica chaqueta roja o su elegante atuendo de *Mark Of The Wolves*, el 'lobo hambriento' es el héroe más reconocible de SNK. Su principal motivación era vengarse de Geese Howard, pero más tarde acabaría convirtiéndose en el padre adoptivo de Rock Howard.

MAI SHIRANUI

■ Tras debutar en *Fatal Fury 2*, Mai se convirtió en uno de los luchadores más populares de SNK. Está enamorada de Andy Bogard, quien entrenaba con su familia, y recientemente ha hecho un cameo en *Dead Or Alive 5: Last Round*.

GEESE HOWARD

■ Encarna como pocos el rol de correoso jefazo final. A pesar de su propensión a caerse de los edificios, es un tormento constante para Terry e incluso hizo un cameo en *Tekken 7*.

HAOHMARU

■ Este espadachín es el personaje más reconocible de la franquicia *Samurai Shodown*, y adora la comida y el sake. Mantiene una rivalidad mortal con su antiguo camarada de entrenamiento Genjuro Kibagami.

NAKORURU

■ Una incansable luchadora, dedicada en cuerpo y alma a proteger la naturaleza. Aunque tiene un arma de corto alcance, Nakoruru lo compensa con velocidad. Además cuenta con la ayuda del halcón Mamahaha y el lobo Shikuru.

AMAKUSA

■ Un espíritu vengativo, resucitado por el malvado dios Ambrosia. El objetivo de Amakusa es traer a Ambrosia hasta el mundo de los mortales.

MARCO ROSSI

■ El líder de la PF Squad, la heroica facción de la saga *Metal Slug*. Le denegaron su renuncia tras los eventos del primer juego y, sorprendentemente, también es un talentoso programador.

TARMA ROVING

■ Tarma es menos serio que su camarada Marco. Quería montar una tienda de motos tras derrotar a Morden, pero sus jefes le obligaron a regresar al servicio.

GENERAL MORDEN

■ El villano principal de la serie *Metal Slug* se volvió loco tras la muerte de su hijo en un bombardeo y se unió al ejército rebelde. Morden es capaz de aliarse con cualquiera, incluso con marcianos.

Terry Bogard

G-Mantle

Neo Poke-Kun

Mai Shiranui

Geese Howard

Athena

Haohmaru

Kyo Kusanagi

Iori Yagami

Nakoruru

Amakusa

Rugal Bernstein

Marco Rossi

Ryo Sakazaki

Robert Garcia

Tarma Roving

General Donald Morden

Mr Karate

G-MANTLE

■ Este enmascarado es un tipo peculiar: nunca ha sido la estrella de su propio juego, pero aparecía en los primeros anuncios de Neo-Geo e hizo cameos en *The King of Fighters 2000* y *Card Fighters Clash*.

NEO POKE-KUN

■ Mascota de Neo-Geo Pocket y estrella de *Ganbare Neo Poke-Kun!*, un juego en el que vivía dentro de la portátil. Hizo un cameo con Yuki en *Neogeo Battle Coliseum*.

ATHENA

■ Una princesa que aterriza en Fantasy World por culpa del aburrimiento y la curiosidad. Su descendiente Athena Asamiya aparece en *Psycho Soldier*, y ejerce de jefe secreto en *SNK vs Capcom: SVC Chaos*.

KYO KUSANAGI

■ Presentado como la imagen de *The King Of Fighters '94*, Kyo es un estudiante que tiene la habilidad de provocar llamas, lo que le convierte en un luchador temible.

IORI YAGAMI

■ Tras debutar en *The King Of Fighters '95* se hizo muy popular. Guarda un rencor personal hacia Kyo y sus llamas púrpuras son causadas por la maldición del malvado Orochi.

RUGAL BERNSTEIN

■ Despiadado traficante de armas y organizador de los torneos *King Of Fighters* de 1994 y 1995, a este villano le gusta preservar con metal líquido los cuerpos de sus enemigos caídos, a modo de estatuas. Un tipo realmente duro.

RYO SAKAZAKI

■ *Art Of Fighting* nos presentó a este serio practicante de kárate, mientras buscada a su secuestrada hermana Yuri. Su dojo siempre está abierto a recibir nuevos alumnos.

ROBERT GARCIA

■ También practicante del kárate Kyokugen, Robert se unió a su mejor amigo Ryo en la búsqueda de Yuri. Un tipo elegante y podrido de pasta que, a pesar de ser italiano, habla japonés con dialecto Kansai. Su demoledora patada múltiple es uno de los mayores legados que nos ha dejado SNK.

MR KARATE

■ Luchador temible, oculto tras una máscara de Tengu, ejerce de jefe final en *Art Of Fighting*. Más tarde se revela que es Takuma Sakazaki, el padre de Ryo y Yuri. Se puso al servicio de Geese Howard para que este no dañara a sus hijos.

ARTE EN PÍXELES

Hiroko Yokoyama explica el desarrollo gráfico de algunos de los juegos más míticos de SNK

¿Qué apoyo recibisteis del equipo de la recreativa de *Ikari Warriors* al realizar el port para MSX2?
El Sr. Oba [Koji Obata], el líder del equipo responsable de la versión arcade de *Ikari Warriors*, nos ayudó mucho a la hora de adaptar el juego a MSX2 y compartió con nosotros los datos de píxeles del original. Desafortunadamente, faltaban los datos del mapa y tuvimos un montón de problemas por ello.

¿Qué materiales usasteis como referencia a la hora de trabajar en *Guevara* (*Guerrilla War*)?
Casi no había libros sobre el Che Guevara en Osaka en 1987. Acudí a una de las librerías más grandes de Osaka, donde finalmente localicé tres libros sobre la vida del Che. Tampoco había mucha documentación sobre la Cuba de aquella época, pero encontré algunas páginas sobre el país y sus calles en una revista para hombres. Mucho después caí en la cuenta de que debería haber buscado en librerías de segunda mano los libros sobre el Che que se publicaron en Japón en los años sesenta y que ya estaban descatalogados.

***Crystalis* tenía una temática de fantasía, a diferencia de los juegos bélicos en los que habías trabajado antes. ¿Cómo se te ocurrieron los diseños de personajes para este título?**
El desarrollo del juego ya había comenzado cuando me involucraron en él, y los miembros del equipo me dijeron que podía dibujar con total libertad, siempre y cuando el protagonista tuviera el pelo rojo y vistiera una armadura azul. Recurrí a mangas y animes populares de aquella época como material de referencia, y propuse tres variaciones para Mesia. Cuando me pasaron toda la información sobre los Four Sages [los Cuatro Sabios], empecé a trabajar en su diseño. También me aseguré de dibujar a Athena y Kensou como las versiones adultas de los Psycho Soldiers. Dibujé los monstruos sobre píxeles, inspirándome en el argumento y la atmósfera que tendría el juego. Cuando los responsables del planning eligieron y aprobaron los diseños de los Four Sages, me dediqué a pulir y añadir detalles a estos personajes hasta que aprobaron el diseño final.



» [Arcade] *Guerrilla War* nos permitía encarnar al Che y Fidel Castro, en plena revolución cubana.





» [Neo Geo Pocket] La primera portátil de SNK no tardó en ser sustituida por una sucesora a todo color.

meses después del lanzamiento de Neo-Geo CD. Dos consolas más baratas y capaces de mostrar gráficos poligonales. SNK lanzó la Neo-Geo CDZ en diciembre de 1995, un modelo que ofrecía menores tiempos de carga, pero no bastó para detener el declive del sistema. Se lanzaron menos juegos en los últimos cuatro años de vida de Neo-Geo CD que en sus cuatro primeros meses de existencia.

A mediados de los 90, el hardware de Neo-Geo parecía estar llegando al final de su vida como producto estrella de la compañía, pero SNK probó otras aventuras, como una cadena de salones recreativos, bautizada como Neo-Geo Land. El primer Neo-Geo World abrió sus puertas en Tsukuba en diciembre de 1995, ofreciendo una gran variedad de atracciones, como simuladores, boleras, salas de karaoke, restaurantes y, por supuesto, montones de máquinas recreativas. En 1996 lanzaron la cabina de fotos Neo Print, que permitía decorar las instantáneas e imprimirlas sobre pegatinas. La compañía volvería a desarrollar para otras plataformas, empezando en 1996 con ports de Neo-Geo para PS y Saturn.

SNK era consciente de que debía adaptarse o morir, por lo que tomaron diversas decisiones en 1997. Se dejaron de distribuir los modelos domésticos de Neo-Geo (AES y las dos versiones de CD), aunque no se detuvo la producción de juegos para MVS. SNK siguió lanzando ports de recreativa para el mercado doméstico, pero también títulos originales para PlayStation. La compañía alumbró Hyper Neo-Geo 64, un hardware enfocado a los salones recreativos con capacidad para crear gráficos poligonales, como sucesor del MVS, con el juego de conducción *Road's Edge* como título de debut.

"NO ERA UN GRAN FAN DE HYPER NEO-GEO 64. HABRÍA PREFERIDO TRABAJAR CON PLAYSTATION"
Yasuyuki Oda

Desafortunadamente, Hyper Neo-Geo 64 fracasó en su intento por recoger el testigo de la MVS. El mercado de las máquinas recreativas se estaba alejando del mueble genérico con palanca y botones para centrarse en cabinas especializadas (con volantes o pistolas acopladas al mueble), y SNK siguió esta tendencia. Pero la belleza de la MVS radicaba en que era una plataforma universal que permitía intercambiar los juegos, algo que no podían hacer los muebles de Hyper Neo-Geo 64. No se podía meter un juego de lucha en un mueble diseñado para un arcade de conducción, por ejemplo.

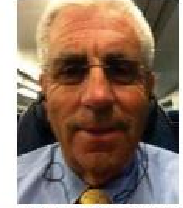
Sin embargo, hubo problemas más grandes que ese. "No era un gran fan de Hyper Neo-Geo 64. Habría preferido trabajar sobre PlayStation, tenía mejores especificaciones", confiesa Oda. Además, las entregas 3D de *Samurai Shodown* y *Fatal Fury* no disfrutaron de la misma acogida que tuvieron los originales en 2D. "Es solo mi opinión, pero creo que las personas que trabajaron en la Hyper Neo-Geo 64 no fueron las mismas que trabajaron en la Neo-Geo original. Creo que ese fue el principal problema". Hyper Neo-Geo 64 recibió su último lanzamiento apenas dos años después de su debut. Esto dejó a SNK en una situación incómoda, al seguir dependiendo de un hardware antiguo (MVS) y sin los recursos necesarios para crear un nuevo sucesor.



» [Neo-Geo Pocket Color] Aunque no tuviera una enorme biblioteca de títulos, NGPC contó con juegos geniales.

Un área en la que SNK aún podía aprovechar su experiencia en la creación de juegos 2D era el mercado de las portátiles,un terreno en el que debutaron en 1998 de la mano de la simpática Neo-Geo Pocket. Por desgracia, la portátil en blanco y negro debutó justo cuando Nintendo daba el salto a la Game Boy Color. Las primeras ventas fueron buenas, pero la consola nunca abandonaría Japón, aunque su sucesora sí que llegaría a ser distribuida en Occidente. "En 1998 me reuní con John Barone, quien me mostró un prototipo de lo que sería Neo-Geo Pocket Color", nos comenta Ben Herman, quien se unió a SNK América en 1999 como vice-presidente de ventas y marketing. "La oportunidad de vender aquella consola y sus estupendos títulos era demasiado grande para dejarla pasar".

Neo-Geo Pocket Color fue un intento serio de afianzarse en el mercado con una amplia distribución y un marketing potente. Cuando la consola se puso a la venta en 1999 era más barata que Game Boy Color, ofrecía mejores gráficos y una duración similar de las pilas. El primer año recibió además versiones de clásicos de la casa como *The King Of Fighters*, *Metal Slug* y *Samurai Shodown*. Es más, SNK estableció alianzas para llevar a la portátil adaptaciones de *Pac-Man*, *Sonic The Hedgehog* y *Puzzle Bobble*. Para cuando llegó el E3 del año 2000, Neo-Geo Pocket había conquistado un 2% del mercado de las portátiles en Norteamérica, un porcentaje pequeño pero que representaba una base de usuarios suficiente para rentabilizar las operaciones. "Con el apoyo de third parties podríamos haber alcanzado el 3% en tres años. Todo dependía de los juegos", dice Ben.


» Ben Herman trabajó en SNK USA en dos periodos entre 1999 y 2008.

Esa oportunidad jamás llegó, ya que SNK se encontraba en serios problemas. En enero del 2000 el fabricante de pachinkos Aruze adquirió SNK para convertirla en una subsidiaria. En abril la compañía contaba con 185 empleados menos que el año anterior y en junio se retiró la Neo-Geo Pocket Color fuera de Japón.

SNK ocupó bastante titulares en el 2000 gracias a sus crossovers con Capcom, que dieron como fruto algunos juegos memorables. Pero mientras sus personajes luchaban por la supremacía en los juegos de lucha o en los de intercambio de cartas, SNK pugnaba por sobrevivir. "Aruze arruinó a SNK" opina Ben, y no le falta razón, ya que la compañía sufrió un rápido declive bajo su control. La producción de arcades disminuyó hasta el punto de que para crear *The King of Fighters 2001* se recurrió a desarrolladores externos. En octubre de 2001 SNK entró en bancarrota. Sin embargo, su historia estaba lejos de finalizar. "Lo de Playmore fue una jugada brillante. SNK logró superar la situación de bancarrota en los tribunales", dice Ben. El fundador de SNK, Eikichi Kawasaki había visto venir la quiebra, así que creó una nueva sociedad en agosto de 2001. El primer paso para sortear el colapso de la compañía original fue adquirir las propiedades de SNK, lo que le ▶



» [Arcade] *Samurai Shodown VI* fue uno de los juegos que SNK lanzó sobre el hardware Atomiswave.

NEO-GEO WORLD TOUR

El mapa de los lugares clave de SNK



01 OSAKA, JAPÓN
■ La ciudad natal de SNK y escenario habitual de la serie *The King Of Fighters*. Han tenido varias oficinas en el área a lo largo de los años.

02 TSUKUBA, JAPÓN
■ El primer Neo-Geo World se abrió aquí en diciembre de 1995. Este parque temático cubierto ofrecía una gran variedad de atracciones como el láser tag Q-Zar, el circuito de karts Drift King o una atracción de terror llamada The Walk. Además tenía pistas de bolos, karaoke, cafeterías y un videoclub de la cadena Tsutaya.

03 TOKIO, JAPÓN
■ El segundo Neo-Geo World se inauguró aquí en marzo de 1999. Las atracciones de este parque temático incluían New Work Getaway (un simulador de persecuciones de coches), la aventura/shooter Agent Metal y una atracción de rescate de rehenes llamada No Fate. SNK también ha tenido oficinas en Tokio en varios momentos de su historia.

04 TORRANCE, CA, EEUU
■ La primera delegación americana de SNK abrió sus puertas en Kashiwa Street, a principios de los 80. La compañía se mudaría a una oficina en Earl Street en los albores de los 90.

05 SUNNYVALE, CA, EEUU
■ Cuando en 1986 SNK estableció formalmente su filial para EE.UU. eligieron una oficina en Sobrante Way.

06 SAN JOSE, CA, EEUU
■ SNK regresó al Área de la Bahía en 1997, mudándose a Great Oaks Blvd, en San José.

07 CYPRESS, CA, EEUU
■ Aquí se ubicó SNK NeoGeo USA Corporation, la división dedicada a la distribución de recreativas, durante los últimos años de la MVS.

08 WALL, NJ, EEUU
■ SNK operaba desde una oficina diminuta durante la época de Playmore, con solo cinco empleados en plantilla. Abierta en 2003.

09 KOWLOON, HONG KONG
■ 1992 vio nacer a SNK Asia, que mantuvo las mismas oficinas hasta la quiebra de la matriz. SNK Asia volvió a funcionar aquí en 2015.

10 SÃO PAULO, BRASIL
■ La primera sucursal de SNK en Sudamérica, donde las placas MVS eran muy populares, se estableció en 1993. Algunos de los Neo-Geo World que abrieron allí aún existen, pero gestionados por otras compañías.

11 LONDRES, REINO UNIDO
■ SNK Europe se estableció aquí en 1994, ocupando inicialmente una oficina en Albemarle Street antes de mudarse a Regent's Park Road, en Finchley, hacia 1996.

12 SINGAPUR
13 DUBAI, EAU
■ Otras oficinas, incluyendo SNK Singapore y SNK Middle East, operaban desde estas ubicaciones, pero ambas subsidiarias cerraron sus puertas en 1999.

14 OSAKA, JAPÓN
15 NAGAKUTE, JAPÓN
16 NARA, JAPÓN
17 KATO, JAPÓN
■ Estas ciudades acogieron salones Neo-Geo Land. En ellos se podían encontrar una mezcla de recreativos, karaoke y billar. SNK realizaba eventos en ellos. Los más populares se convertían en salas de prueba donde se testaban con público las nuevas recreativas. Osaka tuvo la suerte de albergar dos, una de los cuales permaneció abierta hasta 2004: a menudo se podía ver en escenarios de varios *King of Fighters*.

18 YOKOHAMA, JAPÓN
19 CHIBA, JAPÓN
20 FUKUI, JAPÓN
21 NATORI, JAPÓN
22 FUKUOKA, JAPÓN
■ Aquí se podía disfrutar de los Neo-Geo Bowl, que ofrecían bolos, recreativas, karaoke, piscina y cafetería. Sun Amusements mantuvo las ubicadas en las afueras de Chiba y Natori durante algunos años posteriores a la quiebra de SNK.

"ME DIERON LA AUTORIDAD PARA VOLVER A HACER FUERTE A SNK EN EE.UU."
Ben Herman



» [Dreamcast] *Cool Cool Tune* fue una secuela de *Cool Cool Jam* de Neo-Geo Pocket.

» La Neo-Geo Mini atesora 40 juegos clásicos y acaba de recibir una edición navideña con ocho títulos extra.

permitió reanudar la producción de juegos arcade para Neo-Geo. Aunque estos aún debían desarrollarse externamente: Playmore trabajó con Eolith en *The King Of Fighters 2002* y encargó a Mega Enterprise el desarrollo de *Metal Slug 4*. En 2003 Playmore fue capaz de demandar a Aruze ya que estos habían seguido usando las propiedades de SNK a pesar de haber vendido los derechos. Playmore ganó el caso y recibió 5,64 millones de yenes como indemnización.

Tras el éxito en la demanda, siguió luchando para recuperar los derechos de la marca SNK, rebautizándola como SNK Playmore. "Recibí una llamada telefónica y me pidieron que viajara a la sede de SNK en Osaka. Allí me ofrecieron el puesto de presidente para reabrir la oficina de Estados Unidos. Fue un honor", rememora Ben. "Aquello me dio la autoridad necesaria para hacer que SNK volviera ser fuerte en EE.UU.". La sede estadounidense estaba ubicada en aquel momento en Wall, New Jersey, y solo contaba con un pequeño equipo de cinco personas. ¿Cómo podía funcionar una empresa con tan poca gente? "Lo externalicé todo, desde el almacenamiento hasta el equipo de ventas, lo que resultó ser muy eficiente", responde Ben.

Desafortunadamente lo bueno no dura para siempre, y la producción de juegos para Neo-Geo se detuvo en 2004 tras el lanzamiento de *Samurai Shodown V Special*. "Se mantuvo con vida gracias a los fans", dice says Oda. "Pero hubo muchas copias chinas de los cartuchos, que terminaron dañando al sistema". Para saber cómo se sentían en SNK Playmore al respecto, solo hay que recordar la trama del *NeoGeo Battle Coliseum* de 2005, en el que aparece una malvada corporación llamada WAREZ que tenía la habilidad de clonar a los luchadores más poderosos. El desarrollo de nuevos arcades se trasladó a la plataforma Atomiswave, basada en Dreamcast, y la compañía también se introdujo en el lucrativo negocio de los pachislot en 2004 con una máquina inspirada en *Metal Slug*.

En el frente doméstico SNK continuó adaptando sus recreativas a consola, aunque ocasionalmente tuvo que afrontar el veto de algunos fabricantes, en particular con Sony, la cual no aprobaba el lanzamiento independiente de ciertos títulos para el mercado norteamericano. "Hicimos packs para PS2

DENTRO Y FUERA

SNK absorbió varias compañías a lo largo de los años, otras se escindieron y algunas incluso regresaron al hogar.

DENTRO **ADK**



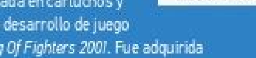
■ Alpha Denshi fue una prolífica desarrolladora para todo el hardware de SNK, produciendo juegos como *Twinkle Star Sprites*, *Beast Busters: Second Nightmare* y Crush Roller. La empresa cerró en 2003 y sus propiedades fueron adquiridas por SNK.

DENTRO **NAZCA CORP.**



■ Este equipo, fundado por antiguos miembros de Irem, dejaron su logo en dos joyas del calibre de *Neo Turf Masters* y *Metal Slug*. SNK fue astuta y reclutó a todos sus componentes poco tiempo después.

FUERA Y DENTRO **BREZZASOFT**



■ Fundada durante los años más convulsos de SNK, en 2000, Brezzasoft lanzó su propia placa recreativa basada en cartuchos y participó en el desarrollo de juego como *The King Of Fighters 2001*. Fue adquirida por Playmore en 2002.

FUERA Y DENTRO **SUN AMUSEMENT**

■ Esta compañía asumió la gestión de los Neo-Geo Land y Bowl tras la bancarrota de SNK en 2001, así como la distribución de los juegos de Neo-Geo MVS y AES. Fue adquirida por Playmore en 2003.

FUERA **DIMPS**



■ Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto la fundaron en el momento previo a la quiebra de SNK. Desarrolladora prolífica, ha firmado juegos tan diversos como la serie *Sonic Advance* o *Street Fighter V*.

FUERA **NOISE FACTORY**



■ Fundada por Keiko Iju, ex diseñador en SNK y Atlus, trabajó estrechamente con SNK en *Sengoku 3*, varias entregas de *Metal Slug* y *The King Of Fighters Neowave*.



» [PS4] *King Of Fighters XIV* supone un regreso por la puerta grande y cuenta con casi 60 personajes jugables.

"MUCHOS DESCUBRIERON AQUELLOS JUEGOS CUANDO ERAN NIÑOS Y GUARDAN UN LUGAR EN SU CORAZÓN PARA ELLOS"

Hiroko Yokoyama



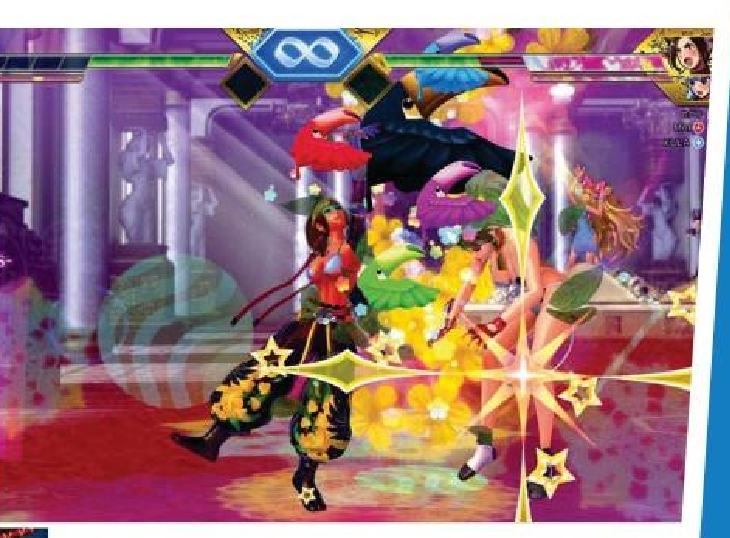
» [DS] *Metal Slug* fue una de las sagas más queridas, y adaptadas a otros sistemas, de la historia de SNK.

▶ para sortear ese problema" recuerda Ben, aunque algunos juegos no pasaron el corte, especialmente *SNK vs Capcom: SVC Chaos*. La compañía experimentó con versiones 3D de *Metal Slug* y *The King of Fighters* en PS2, y publicaron en móviles el simulador de citas *Days of Memories*. También lanzaron, con éxito, recopilatorios retro para PS2, PSP y Wii.

La siguiente generación no se lo puso fácil. A pesar de la que distribución digital permitió a SNK Playmore distribuir su fondo de catálogo, los altos costes a la hora de desarrollar juegos en formato físico hizo que se lanzaran pocos, y generalmente se trataban de ports de recreativas. Y tampoco es que les fuera muy bien en ese terreno: *Samurai Shodown Sen* fue mal recibido en Xbox 360 mientras que *The King Of Fighters XII* era tan hermoso como parco en contenido. Donde sí crearon contenido original fue en DS, con títulos como *SNK Vs Capcom: Card Fighters Clash DS* y *Metal Slug 7*. *The King Of Fighters XIII* se lanzó en 2010 y se convertiría en el último juego de SNK en debutar primero en los recreativos. En 2011 llegaría a PS3 y Xbox 360.

A partir de aquel momento SNK se enfocó hacia los pachislot y los dispositivos móviles. Una dinámica que cambió en 2015. "Durante bastante tiempo la compañía se había enfocado a los pachislot", explica Oda. "Pero las leyes cambiaron y se hizo mucho más difícil prosperar en aquel segmento del mercado, por lo que la dirección decidió volver a la creación de juegos para consola, lo que nos permitió a los veteranos de la compañía regresar". La mayoría de las acciones de SNK Playmore fueron adquiridas por Ledo Millennium en agosto de aquel año, por una suma de 63,5 millones de dólares.

El primer gran proyecto que afrontó SNK en esta nueva etapa fue *The King Of Fighters XIV*, lanzado en 2016. El juego muestra el enfoque actual de SNK a la hora de desarrollar juegos: debutó primero en sistemas domésticos y además supuso el bautismo de la saga *KOF* en las 3D. Ambos cambios requirieron algunos ajustes a Oda. "Una de las mayores diferencias es que el los juegos de consola tienen mucho más contenido. Hay un montón de modos distintos de los que tienes que preocuparte, además del menú de opciones y cosas así", explica. Sin embargo, también ofrece algunas ventajas. "Dado que ya no tienes que preocuparte de que los jugadores metan otros 100 yenes en la máquina, puedes bajar un poco la di-



ficultad". El cambio de tecnología gráfica también supuso un desafío para Oda. "Lo bueno de las 2D es que, dependiendo del talento de tu artista, solo necesitas que dibuje cosas chulas. En las 3D todo tiene que renderizarse y debes tratar de ocultar las partes que no se ven tan bien". El juego tuvo una acogida muy positiva y fue seguido por *SNK Heroines: Tag Team Frenzy.*

Este año SNK celebra su legado con distintos proyectos. Sus primeras creaciones han sido recogidas en *SNK 40th Anniversary Collection* para Switch, y unos meses antes lanzaron una mini consola dedicada a los leales fans de la era Neo-Geo. "Los juegos creados antes de la aparición de Neo-Geo se gestaron bajo muchas restricciones técnicas, que obligaban a los desarrolladores a meditar mucho sobre cómo hacer juegos divertidos", dice Yokoyama. "Muchos jugadores descubrieron aquellos juegos cuando eran niños y guardan un lugar en su corazón para ellos". Para Yoshino también se trata de nostalgia. "Diría que los jugadores que probablemente tengan más de 40 años disfrutarán de títulos como *ASO*, *Athena* e *Ikari Warriors* como hace 30 años, cuando los probaron por primera vez," nos dice. Ben está de acuerdo: "Grandes productos retro, grandes IP, gran jugabilidad".

A Oda, que tiene la oportunidad de moldear el futuro de SNK le preguntamos qué clásico recuperaría. "Uno sería *Ikari Warriors*, y el otro *Athena*", contesta. "Pero es solo lo que me gustaría hacer. Jugué mucho con ellos en mi época de estudiante, en la escuela secundaria y el instituto". Lo que sí ya es oficial son los planes de SNK para recuperar el universo *Samurai Shodown* en 2019, lo que demuestra la importancia que tendrá su legado en el futuro de la compañía.

SNK marcó a mucha gente. Algunos la asociarán con los joysticks rotatorios de la era *Ikari Warriors*, mientras que otros no dejarán de pensar en enormes sprites y cartuchos escandalosamente caros. SNK ya no hace ninguna de estas cosas, pero la compañía sigue conservando una identidad muy especial que se aprecia al ver a Terry Bogard o la Neo-Geo Mini. Ha pasado por un montón de vicisitudes, pero se sigue apreciando el espíritu de la compañía que lanzó cartuchos a precios de consola simplemente porque podía hacerlo. Y es justo por eso por lo que esperamos que SNK celebre muchos más cumpleaños. Porque en realidad no hay ninguna otra compañía igual. *

» [Switch] El último juego de lucha de SNK está compuesto solo por personajes femeninos.

SEÑORAS TEMIBLES

Yasuyuki Oda nos habla sobre el diseño del último juego de lucha de la casa: SNK Heroines: Tag Team Frenzy

¿Como arrancó el proyecto *SNK Heroines*: Tag Team?
Poco después del lanzamiento de *The King Of Fighters XIV* decidimos comenzar un nuevo proyecto centrado en los personajes femeninos más populares de SNK.

Había un juego para Neo-Geo Pocket Color de temática similar: *SNK Gals' Fighters*. ¿Os inspiró de alguna manera a la hora de crear el nuevo juego?
En realidad fue una especie de influencia opuesta. Como ya habíamos hecho un juego así, queríamos asegurarnos de que *SNK Heroines* no fuera una repetición, sino algo completamente distinto, un nuevo juego dentro del concepto de encarnar luchadoras.

¿Cómo decidió el equipo qué personajes incluir dentro del juego?
Había tres categorías diferentes: personajes populares de SNK, personajes que queremos que se hagan más populares y lo que llamamos 'special box' [la caja especial].

Eso de 'la caja especial' nos intriga...
Si has jugado con *The King Of Fighters XIV*, sabrás que todos resucitan al final de la historia. Así que fue una manera de traer de vuelta a Shermie.

El concepto de juego de lucha por parejas es muy familiar para la mayoría de los jugadores, pero el sistema Dream Finish es algo nuevo. ¿Podrías explicarnos en qué consiste?
La única manera en la que puedes ganar es con un Dream Finish, así que incluso si acabas completamente con el medidor de energía de tu oponente este no quedará derrotado hasta que uses un Dream Finish. En lugar de ser un juego de lucha tradicional en el que puedes recurrir a muchos combos, está dirigido a un público que quizás no sea particularmente bueno a la hora de encadenar golpes. Es más bien una cuestión de tiempo: esperar a construir tu Dream Finish y aguardar el momento en el que la energía de tu rival alcance su nivel más para ejecutarlo en el momento preciso. También es posible que la luchadora que estés controlando en ese momento haya usado toda su barra de stamina, así que puedes cambiarla por su compañera, que sí tiene el Dream Finish a punto, y desencadenarlo.

Has mencionado que el sistema Dream Finish se concibió para los jugadores que no son muy duchos a la hora de encadenar combos. ¿Se podría decir que estáis dirigiendo *SNK Heroines* hacia una audiencia que está menos familiarizada con los juegos de lucha?
Sí, la idea es abarcar el mayor público posible. Por supuesto, la práctica tiene su recompensa, aún es necesario practicar y dominar a fondo el juego, pero la idea es que sea accesible para todos los jugadores.

***King Of Fighters XIV* tenía características para ayudar a los novatos, como los autocombos, y *SNK Heroines* está dirigido a usuarios novatos en el género de la lucha. ¿Hasta qué punto es importante reclutar a nuevos jugadores para el género?**
Queremos seguir creando juegos para los usuarios más hardcore pero, especialmente en demos y ferias, la mayoría del público se dedica a agarrar el mando y aporrear botones. Darles la oportunidad de que hagan algo chulo mientras hacen eso es muy importante para mantenerles interesados en el juego, por lo que parte de nuestra estrategia incluye aumentar la cantidad de fans del género.

¿Cuántos modos se han incluido?
Modo Historia, Modo Versus, Modo Supervivencia, Modo Entrenamiento, Modo Online, e incluso hay una opción dentro del Online para ver las partidas de otros jugadores y apostar puntos en sus combates.

¿Para qué sirven esos puntos?
Se utilizan para personalizar la experiencia de juego: hay muchos trajes, muchos accesorios, puedes comprar diferentes escenarios y sacar capturas de pantalla dentro de ellos. La moneda del juego es la llave para acceder a todo esto. Las apuestas son solo una forma rápida de obtener esos puntos con los que desbloquear más cosas.

SNK ha seguido dando soporte a sus juegos competitivos. ¿Sucederá lo mismo con *SNK Heroines*?
Además del Neo-Geo World Tour, ofrecemos apoyo a las comunidades de e-sports y planeamos continuar haciéndolo tanto en *SNK Heroines* como en *The King Of Fighters XIV*.





RESTAURAR EL PASADO

SNK iluminó los recreativos mucho antes de que su hardware Neo-Geo apareciera. Brandon Sheffield y Frank Cifaldi explican por qué esos juegos son cruciales y cómo se han preservado en SNK 40th Anniversary Collection.

Texto de Darran Jones



» [Arcade] *Athena* es uno de los primeros éxitos de SNK en Occidente y fue portado a varios sistemas, incluida la NES.

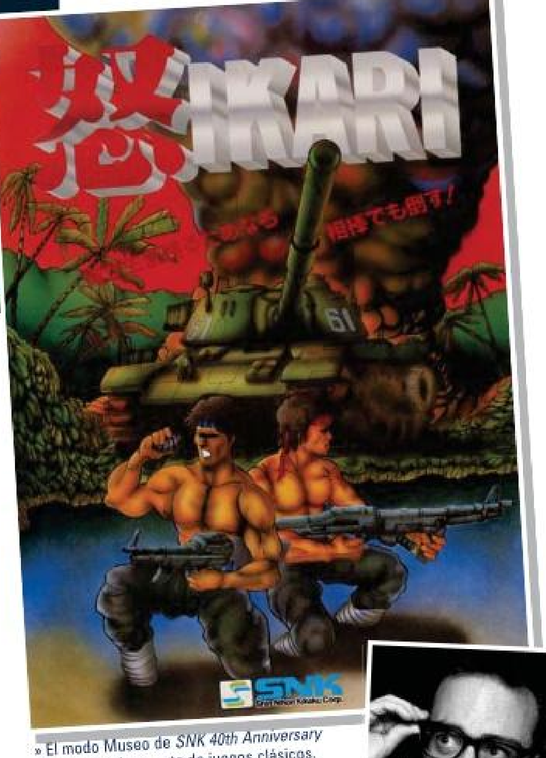
Si el cierre reciente de populares webs de almacenaje de ROMS como Emuparadise nos ha enseñado algo es la importancia de tener acceso a juegos que puedes poseer legalmente y jugar como sus desarrolladores pretendían en su origen. Por supuesto, preservar juegos en formato recopilatorio no es nada nuevo, pero los desarrolladores están subiendo las apuestas en los últimos tiempos. Recopilaciones como *Rare Replay*, *Street Fighter 30th Anniversary Collection* y *Mega Man Legacy Collection* van tanto de la herencia que rodea a esas franquicias como de los propios juegos. Ninguna compañía lo sabe mejor que Digital Eclipse, que ha trabajado en su propia magia restauradora durante años y que recientemente nos dejó paridifusos con *Street Fighter 30th Anniversary Collection*.

Digital Eclipse se ha fijado ahora en las primeras recreativas y juegos para NES de SNK en una flamante recopilación, *SNK 40th Anniversary Collection*. Exclusiva para Switch y diseñada para mostrar el poderío de aquellos días en los que la compañía estaba intentando encontrar un sitio, incluye una ecléctica variedad de juegos y, de acuerdo con Frank Cifaldi, ha estado en estudio desde hace tiempo. "SNK y Digital Eclipse han querido trabajar juntos desde hace años, pero no hemos podido unir los puntos hasta ahora", dice. "Creo que este proyecto específico necesitaba el toque de un historiador, que es en lo que destacamos". Tiene razón. A veces prestamos tanta atención a la Neo-Geo de SNK que es fácil olvidar que es el mismo desarrollador que creó recreativas como *Ikari Warriors*, *Prehistoric Isle*, o *Athena*, lo que quiere decir que Cifaldi, que dirige la restauración, sabía que su equipo tenía una oportunidad única. "Todo fan de SNK conoce los juegos posteriores, pero no demasiado sobre los que vinieron antes", dice. "Para nosotros era un proyecto soñado: es fácil vender *Mega Man* o *Street Fighter*, pero queríamos demostrar que hay un público para juegos menos conocidos si se tratan con cariño y respeto. Creo que la gente a la que le gustan el retro están deseando explorar en busca de joyas ocultas, y es raro que una recopilación le anime a hacerlo".

Brandon Sheffield, que está involucrado en el proyecto como guionista, también señala que el recopilatorio destaca una importante porción de la historia de SNK, a menudo infravalorada debido a la popularidad de sus consolas posteriores. "Esta colección muestra de dónde venía SNK antes de la estandarización del hardware, que es donde la compañía se encontró a sí misma", explica. "Hay grandes juegos aquí que no han sido muy jugados, pero que son parte sustancial de la evolución de la compañía, y muy divertidos por derecho propio. También era importante para nosotros rendir homenaje a desarrolladores como Yokoyama-san y Yoshino-san. Siempre que la gente habla de SNK, hablan de la Neo-Geo. Pero esta recopilación apunta a las innovaciones del equipo en aquella época, cuando cada placa se hacía de cero, intentando alcanzar las especificaciones de un juego concreto. Eran días libres y salvajes, y es lo que celebramos aquí. Además, hay juegos en la colección que no han sido bien emulados con anterioridad, y no se habían jugado correctamente, ni siquiera en recopilaciones previas". ▶



» [Switch] Freír dinosaurios en un biplano en el magnífico *Prehistoric Isle In 1930*. ¿Qué hay aquí que no te guste?



» El modo Museo de *SNK 40th Anniversary Collection* rebosa arte de juegos clásicos.

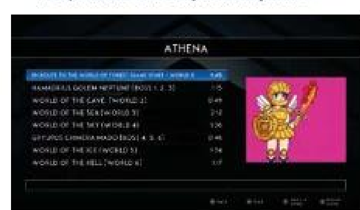
» Frank Cifaldi es el director de restauración de Digital Eclipse.

EL MUSEO DEFINITIVO

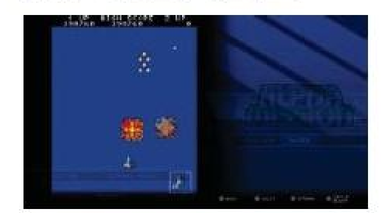


Uno de los aspectos más impresionantes de *Mega Man Legacy Collection*, *Rare Replay* and *Street Fighter 30th Anniversary Collection* es la gran cantidad de modos de 'museo' que rebosan información sobre los juegos incluidos en las recopilaciones. *SNK 40th Anniversary Collection* no va a ser diferente, con Digital Eclipse amontonando una gran cantidad de información sobre los títulos y la historia de SNK. "Es tan extenso como hemos podido dentro de las restricciones que he mencionado: los juegos tenían que estar desarrollados y publicados por SNK," revela Brandon. "No todos están jugables, pero sí están todos más o menos representados con flyers, pantallas, información, historias y más."

Según más y más jugadores modernos se han asomado al pasado, las compañías se han ido dando cuenta de que ya no es aceptable lanzar recopilaciones con los juegos a pelo, que se limitan a dar al comprador un puñado de ROMs y algunas imágenes mediocres, y parece que estamos entrando en una nueva y excitante era de recopilaciones. "Este es el vistazo más extenso a los juegos pre-Neo-Geo de SNK que se ha publicado nunca," continúa Frank. "Es la primera ver que muchos de estos juegos se han publicado en inglés, y hemos resuelto muchos misterios sobre los orígenes de la compañía. Mi objetivo con todos nuestros proyectos en Digital Eclipse es que la gente los compre por el contenido extra. Uno de los mejores elogios que recibí sobre *Street Fighter 30th Anniversary Collection* fue de alguien que me dijo que llevaba horas con el juego, pero que aún no se había puesto con el juego en sí. ¡Eso es lo que quiero! Los propios juegos son contenido extra, quiero que el público compre historias interactivas del medio con la intención de aprender sobre él y homenajearlo".



MIRA Y APRENDE



Una inclusión muy particular en el recopilatorio de Digital Eclipse se titula Mirar. Es una idea completamente innovadora que incluye partidas a los juegos completos de Frank de cada uno de los títulos del recopilatorio, de *Athena* a *Prehistoric Isle*. Es una útil herramienta pregrabada que te permite obtener pistas acerca de las mejores formas de afrontar los desafíos de los juegos si te atrancas con tus propias partidas. Puedes pausar, rebobinar, saltarte zonas, ir a las que te apetezca consultar... pero con diferencia el aspecto más impresionante de Mirar es que puedes parar cualquier juego en cualquier punto, permitiéndote retomar la partida grabada y continuarla tú mismo. Es una idea maravillosamente inteligente que, según el equipo, fue difícil de implementar. "El 'vídeo' es de hecho una ROM," explica Brandon. "En realidad está emulando la partida de Frank." Ojalá más cosas así en el futuro.



» [Arcade] No vas a encontrar la versión de Mega Drive de *Ikari III* aquí, debido a que la licencia es propiedad de Takara.

En el momento del cierre de esta edición, ya se habían incorporado 11 juegos más, a través de una actualización y un DLC, ambos gratuitos, conformando un repertorio de 24 títulos. Es interesante que la recopilación, además de los originales arcade, también incluya un buen número de juegos de NES, como el aclamado RPG *Crystalis*. "Algo único de SNK es que *todas* las conversiones domésticas ofrecían algo que no estaba en la recreativa original", continúa Frank. "Además, muchos de esos ports se hacían en la propia SNK, a veces por la misma gente que programaba las recreativas. Esta colección es una instantánea de lo que era SNK en los ochenta, me gusta llamarla un 'libro de arte interactivo.' Estaría incompleto sin versiones domésticas".

Si centrarse en los juegos pre-Neo-Geo era una decisión relativamente clara para Digital Eclipse, más complejo fue conseguir los recursos que necesitaba, como revela Brandon. "SNK no tiene muchas de las placas originales, y es complicado conseguir entrevistas con ellos, porque acceder a antiguos empleados es una especie de violación de las reglas de etiqueta para las compañías japonesas. Así que buena parte de ese trabajo lo hicimos nosotros mismos. Frank empleó docenas de flyers de recreativas, limpió los logos y las pantallas borrosas y compró placas arcade para probarlas y compararlas con las ROM para asegurarnos de que estas eran correctas. Yo localicé y entrevisté a antiguos empleados de SNK, que es más fácil como tercero que a través de la propia compañía. Como muchas compañías japonesas no reconocen el trabajo de sus antiguos empleados, pudimos obtener información que de otro modo no habría sido posible".

» Brandon Sheffield atravesó grandes distancias en busca de datos históricos fiables.

No nos sorprendió saber que hubo problemas con recuperar códigos deteriorados. Lo que sí es más sorprendente es hasta qué punto tuvieron que llegar para conseguir determinados materiales. "Tuve que coger un autobús durante siete horas a través del Japón rural para llegar a una tienda en medio de ninguna parte que alquila placas de arcade", revela Brandon. "Era la única forma de localizar *Space Micom*, uno de los primeros juegos de SNK. Conseguí jugarlo, confirmar una gran cantidad de información (tenía CPU, al contrario de lo que pensábamos antes de probarlo), y sacar información sobre otros juegos de SNK".

Por supuesto, rastrear los juegos es solo parte del problema, luego tienes que emularlos de forma fidedigna y asegurarte de que funcionan de forma aceptable para los estándares modernos. Fue un desafío para Frank y su equipo, en parte por el tipo de joystick al que solía recurrir SNK. "Lo más complicado fue bregar con los juegos de Loop Lever", explica Frank. "El Loop Lever era ese extraño joystick que usaban varios juegos, incluyendo *Ikari Warriors*. Básicamente era un joystick que podías rotar: lo inclinabas para moverte, como un mando normal, pero lo podías girar 360 grados para apuntar a dónde disparar. No sé la tuya, pero mi Switch no viene con Loop Lever, así que tuvimos que inventarnos cómo hacer que esos juegos fueran jugables de manera divertida con el hardware del que disponíamos. Lo que acabamos haciendo (y no fue fácil) fue forzar a los juegos a que funcionaran como shooters de doble stick. Cuando SNK relanzó esos juegos en el pasado, lo mejor que podían hacer era mapear los botones para girar en el sentido de las agujas del reloj o al contrario, que para mí no replica la experien-



“Me llevó siete horas en autobús por el Japón rural llegar a una tienda en medio de ningún sitio que alquilaba placas de arcade”
Brandon Sheffield

» [Arcade] *Psycho Soldier* es el segundo juego protagonizado por *Athena* e incluye un tema cantado por la idol Kaori Shimizu.

cia de la recreativa. Allí, si eras bueno, podías girar en cualquier dirección con memoria muscular, que es imposible si tienes que esperar a que tu personaje rote. Técnicamente, controlar a los personajes con doble stick es algo más fácil que en los originales, y fue una decisión dura que hubo que tomar, pero creemos que es la mejor manera de preservar la sensación de manejo de las recreativas".

Digital Eclipse quiere que los juegos se vean, jueguen y sientan de la forma más fidedigna posible a los originales. También pretende que su colección se convierta en la definitiva de los primeros tiempos de SNK, algo no muy complicado, ya que Brandon ha recopilado toda la información posible sobre los juegos, de diarios de desarrollo a curiosidades varias. "He hecho toda la investigación posible para asegurarme de que la información era correcta", admite. "Es duro, porque una vez que el recopilatorio salga, lo que yo haya escrito se convertirá en la verdad oficial, ya sabes lo que quiero decir. Esto es la postura oficial de SNK una vez se edite. Pero estamos apoyándonos en documentos viejos, recuerdos viejos y entrevistas viejas. Nada de eso es perfecto, y cuando tengo dos informaciones contradictorias procedentes de dos desarrolladores tengo que hacer una



» [NES] *Crystalis* es uno de los pocos juegos originales de SNK para NES, por lo que su inclusión aquí es bienvenida.

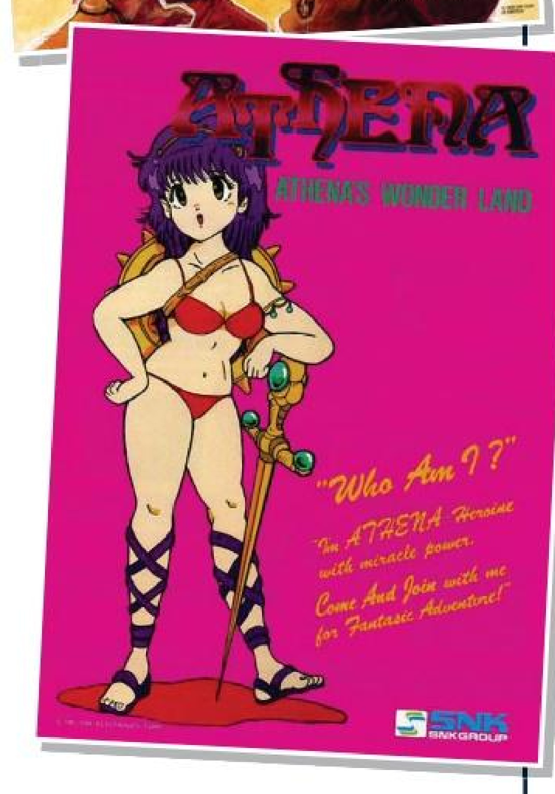


» [NES] *POW: Prisoner Of War* fue el primer juego de SNK al que jugó Frank.

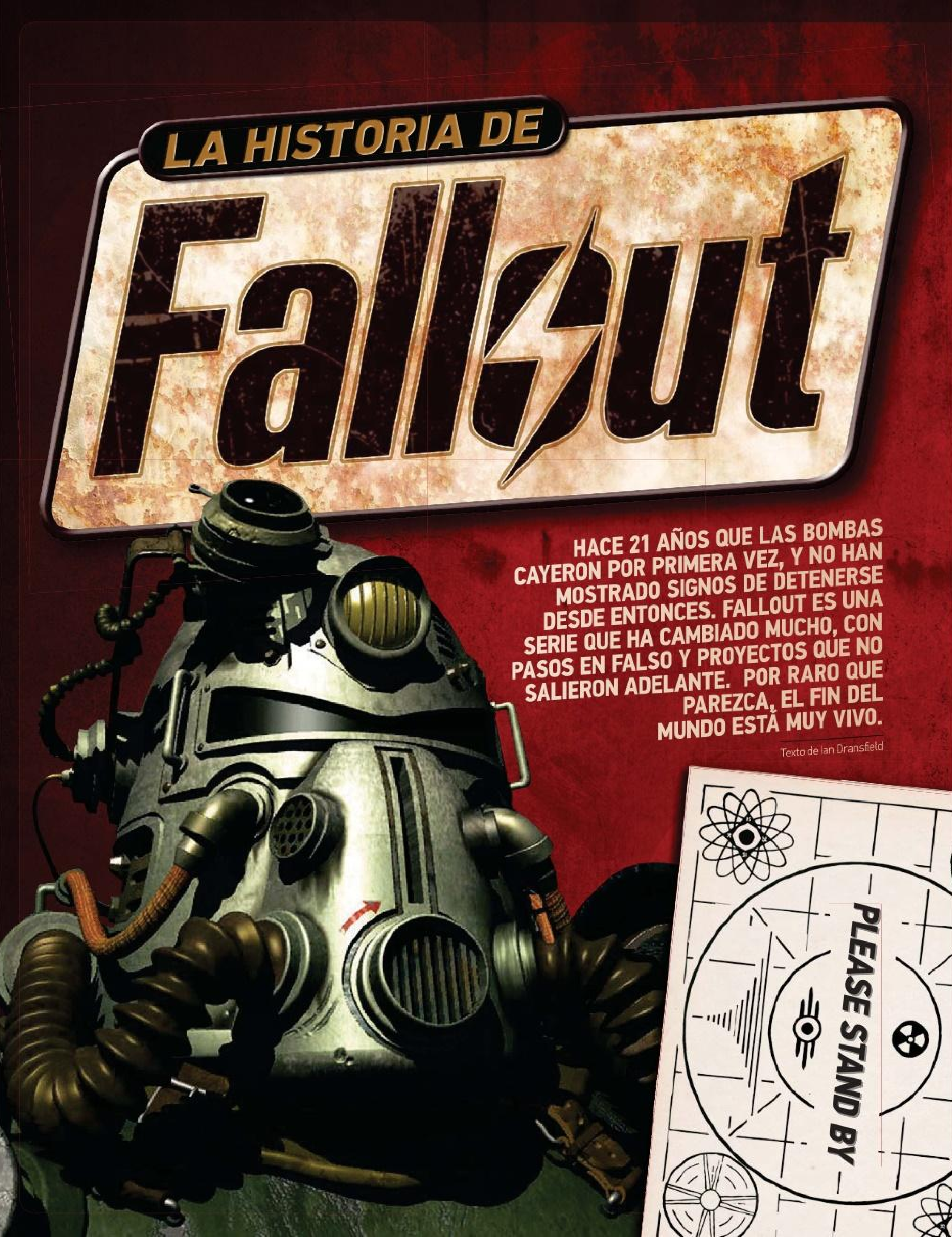


investigación adicional para decantarme por uno u otro. Parece simple, pero no te imaginas la cantidad de trabajo que hay que dedicarle. Hay una pequeña descripción de *Micom Block* y *Space Micom* en el recopilatorio, pero sin ese viaje por el Japón rural, el texto habría sido erróneo, porque la información disponible sobre el juego era incorrecta o insuficiente".

La preservación del pasado es importante y es reconfortante que compañías como Digital Eclipse, M2 y muchas otras hagan grandes esfuerzos para asegurarse de que una nueva generación pueda disfrutar de los clásicos de ayer. "'Preservar' es una palabra cargada de significado, pero yo creo que la parte más importante de lo que hacemos es contextualizar los juegos", concluye Frank. "Si solo se trata de una recopilación ROMs, para mí no es un producto demasiado atractivo. Pero como ofrecemos un acceso a muy sencillo a través de 'Mirar', puedes experimentar el juego entero sin necesidad de aprendértelo, y como nuestro modo Museo da lecciones sobre los juegos y su lugar en la historia, la gente puede hacer algo más que jugar a los títulos incluidos, puede entenderlos. Y para mí, hacer eso ahora mismo es *vital*. Estamos en un momento único, en el que estamos celebrando la edad dorada del medio mientras sus autores están todavía vivos, y eso no va a ser así durante mucho tiempo. Cuanto más hagamos por capturar esas historias, mejor entenderemos en el futuro las raíces de los juegos". Brandon está de acuerdo. "Con esta colección hemos resucitado estos juegos de SNK de un modo que permite jugarlos correctamente por primera vez en años. Y con los desarrolladores envejeciendo, las memorias sobre aquella época se desvanecen. Frank y yo nos hemos dado cuenta de que esta puede ser nuestra última oportunidad de preservar la historia de SNK… y hay muchas cosas que no hemos podido encajar en este recopilatorio. La historia de SNK es muy interesante, definieron las recreativas de los 90, llevaron sonido sintetizado a los arcades, fueron pioneros de los RPG en las recreativas. Ojalá pudiera preservarlo todo". *



LA HISTORIA DE Fallout



HACE 21 AÑOS QUE LAS BOMBAS CAYERON POR PRIMERA VEZ, Y NO HAN MOSTRADO SIGNOS DE DETENERSE DESDE ENTONCES. FALLOUT ES UNA SERIE QUE HA CAMBIADO MUCHO, CON PASOS EN FALSO Y PROYECTOS QUE NO SALIERON ADELANTE. POR RARO QUE PAREZCA, EL FIN DEL MUNDO ESTÁ MUY VIVO.

Texto de Ian Dransfield


» [PC] El VATS ha estado presente desde el principio a través del ridículo acrónimo, pero ya no se puede apuntar al escroto.


» [PC] Todavía siguen sorprendiendo las voces de los dos primeros juegos.

Teniendo en cuenta que la guerra nunca cambia, es sorprendente hasta qué punto la serie *Fallout* se ha ido transformando a lo largo de las últimas dos décadas. Empezó como un CRPG bañado en el brillo radioactivo tanto de los juegos de rol de mesa, papel y dados como de su antecedente espiritual *Wasteland*, pero la franquicia ha evolucionado desde esos inicios de nicho a, irónicamente, un éxito mundial.

Volver hoy al primer juego es absolutamente frustrante: el *Fallout* de 1997 era un juego brutalmente difícil, que no otorga concesiones al jugador. Si la fastidias, mueres. Si tomas una decisión incorrecta, mueres. Si no la lías, pero tomas una decisión incorrecta igualmente, sigues muriendo. Es oscuro, (en general) muy serio y quiere que descubras que el fin del mundo por la vía del holocausto nuclear es tan cruel y perverso como suena.

"He sido fan de las ficciones post-apocalípticas desde que era un niño," nos cuenta Brian Fargo, productor ejecutivo de *Fallout* (y fundador de Interplay). "Y *Wasteland* fue mi primer intento de aportar algo al género. Poco después de acabar *Wasteland*, Interplay se convirtió en publisher y dejamos de crear juegos para otros. Intenté que EA me licenciara de vuelta los derechos, pero no lo conseguí pese a intentarlo varios años. Finalmente decidí hacer mi propio juego post-apocalíptico con *Fallout*".

Con su equipo de desarrollo, Brian Fargo y la gente de Interplay analizaron qué hizo triunfar a *Wasteland*, qué tenía aquel RPG de diez años de antigüedad para que la gente lo siguiera jugando. "Fue cuestión de juntar a un equipo pequeño para que dieran vida al proyecto, para que respirara humanidad y personalidad," recuerda Fargo. "Creamos un documento que hablaba de cuestiones como la ambigüedad moral, el combate táctico, un sistema basado en habilidades y el sistema de atributos. Después de decidir los puntos importantes, comenzó el desarrollo y empezamos a trabajar en ideas que explotaran los aspectos esenciales".

Tim Cain está acreditado como creador de *Fallout*: después de todo, fue su trabajo en el motor del juego el que le dio vida a ese mundo, con un montón de meses trabajando solo para levantar el proyecto. Las primeras versiones contemplaban los viajes en el tiempo, y las reglas del GURPS fueron implementadas y abandonadas finalmente. "Trabajaba con distintos motores, aunque mi tarea oficial era hacer instaladores de juegos," explica Cain. "Hice un motor de voxels, un motor 3D y, finalmente, un motor de sprites isométricos que me gustaba mucho. Desde ahí, empecé a hacer un motor de combate basado en el GURPS, que usaba para jugar dos o tres veces por semana en juegos de papel y lápiz. Eso hizo que la gente empezara a interesarse en trabajar fuera del horario de oficina, y eso fue lo que acabó convirtiéndose en *Fallout*".

El desarrollo se vio afectado por el hecho de que Interplay no invertía demasiado en el proyecto. "El juego no siguió un proceso de desarrollo convencional," dice Cain. "Creció de modo orgánico, acogiendo a gente según avanzaba y logró esquivar dos cancelaciones cuando en administración pensaron que los recursos podían emplearse en otra parte". Ese 'otro sitio' eran licencias de franquicias de éxito que había adquirido el estudio. Pero Cain continuó acompañado de un equipo de 30 personas, desarrollando algo nuevo y original, aunque hubiera comenzado como una suerte de continuación de *Wasteland*.

Uno de los sistemas introducidos en el ▶


» El arte conceptual para *Fallout* mostraba un páramo arruinado y peligroso en el que los humanos debían sobrevivir.



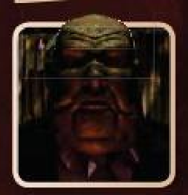

» [PC] Los Super Mutantes son una de las amenazas más serias de *Fallout* a lo largo de toda la historia de la serie.

» Brian Fargo continúa jugando con el apocalipsis en la serie *Wasteland*.



SUPERVIVIENTES DEL APOCALIPSIS

Las viejas tradiciones que pueblan las ruinas de este mundo



HUMANOS

■ No gente del montón, sino enanos, bestias y gentuza de los pantanos, entre otros. Los humanos son la especie más extendida en este panorama post-apocalíptico, aunque fueron ellos los que empezaron con este sinsentido nuclear, para empezar. Una cosa es segura, de todos modos: la naturaleza humana no es muy compasiva.

GHOULS



■ La gente que olvidó embadurnarse con protector solar de factor cinco millones se quedaron convertidos en ghouls sin piel e irradiados con veneno radioactivo. Muchos de los que te encuentres mantendrán sus facultades y se comportarán como humanos normales. A otros se les habrá tostado la sesera y serán como zombis salvajes.

SUPER MUTANTES

■ Los humanos sumergidos en la baba del Forced Evolutionary Virus (FEV, Virus de Evolución Forzosa) a veces –no siempre– acaban convertidos en supermutantes: brutos gigantes, a menudo idiotas, a veces inteligentes, siempre muy peligrosos. Una constante eterna de la serie, suelen ser el enemigo, aunque a veces hay sorpresas.

ROBOTS



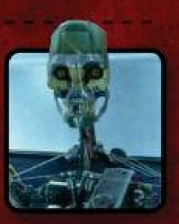
■ Robots los hay de todas las formas y tamaños, y están repartidos por cada rincón de toda la serie como amigos y enemigos. La atmósfera de película de ciencia-ficción de los cincuenta de *Fallout* se incrementa sobre todo gracias a los Protectrons: bots estándar de seguridad extremadamente parecidos al Robby de *Planeta Prohibido*.



ALIENS

■ Hasta el tercer juego, los aliens no aparecieron de forma tangible, pero ya desde el primer juego abundaban las naves espaciales estrelladas por todo el páramo. Inteligentes y enigmáticos, nadie sabe exactamente qué hacen aquí, aunque los rumores son que podrían son los auténticos responsables de la Gran Guerra.

SINTÉTICOS



■ Los chicos apocalípticos del bloque: los sintéticos son una de las nuevas tecnologías surgidas después de que cayeran las bombas. Basados en tecnología anterior a la guerra, los sintéticos fueron creados para imitar a los humanos y ser indistinguibles de nosotros. Nick Valentine, quizás el mejor companero de *Fallout*, es un sintético, aunque despista.

"TODOS TRABAJÁBAMOS EN LA MISMA DIRECCIÓN. NO HABÍA APENAS CHOQUE DE EGOS"

Tim Cain



» Tim Cain todavía trabaja en el mundo de los RPG y actualmente está empleado en Obsidian Entertainment.

▶ *Fallout* original fue una creación expresa para el juego, y ha acabado permaneciendo constante en la serie: SPECIAL. Strength (Fuerza), Perception (Percepción), Endurance (Resistencia), Charisma (Carisma), Intelligence (Inteligencia), Agility (Agilidad) y Luck (Suerte) entraban en juego a la hora de dar forma a los personajes. Podías tener a un mendrugo con bajo CI que no puede conversar con PNJ más inteligentes, o uno que puede dar solución a todo con una naturaleza sutil y carismática: las herramientas tomaban forma en torno a esta fórmula engañosamente simple.

Y casi no existió. "*Fallout* era originariamente un juego basado en GURPS," dice Chris Taylor, diseñador principal de *Fallout*. GURPS era un sistema de reglas para juegos de tablero desarrollado por Steve Jackson Games; eran las siglas de Generic Universal Role Playing System (Sistema de Juego de Rol Genérico Universal), estaba hecho para ser usado en todo tipo de juegos de rol, y la gente detrás de *Fallout* pensaba que encajaría a la perfección. Licenciaron GURPS y empezaron a trabajar en *Fallout: A GURPS Post-Nuclear Adventure*, como se llamó al principio.

Las cosas no marcharon del todo bien, no obstante. "Mostramos la película inicial con el prisionero que recibía un disparo en la cabeza mientras saludaba a la cámara, y Steve Jackson no quedó muy contento, por decirlo suavemente," dice Brian Fargo. "Yo conocía el tipo de mundo que estábamos desarrollando y esa escena de introducción era solo un calentamiento para el universo brutal de *Fallout*, así que cancelé el contrato".

En busca de un reemplazo, Chris Taylor optó por un juego de reglas aún embrionario en el que



» [PC] Cuando la sociedad se derrumba, los degenerados toman el control. Otra muestra más de la capacidad de *Fallout* de predecir el presente.



» [PC] Michael Dorn –Worf en *Star Trek*– es Marcus, primer seguidor del Amo, y acabó siendo un buen compañero. Su regreso en *New Vegas* fue muy apreciado.

había estado trabajando en su tiempo libre. "Había escrito mi propio sistema de reglas para RPG en tarjetas, libretas y papel cuadriculado. Mi juego se llamaba *MediEvil*. No era muy bueno, pero conservé las notas y trabajé ocasionalmente en él durante una década. Cuando llegó el momento de reemplazar el GURPS, tenía algo sobre lo que trabajar," dice. "El equipo remodeló el sistema y lo hizo funcionar. Nosotros lo adaptamos; tenía el sistema de estadísticas y habilidades que necesitábamos pero los Perks fueron creados especialmente para *Fallout* para reemplazar el sistema GURPS de ventaja/desventaja".

Este tipo de sinergia no era algo que se viviera a menudo en un desarrollo (sigue sin serlo), pero acabó dando luz a la mitología detrás de *Fallout*. "El equipo de *Fallout* generaba unas vibraciones especiales," recuerda Cain. "Todos trabajábamos juntos para ir en la misma dirección. Había muy pocos choques de egos o deseos de llevar el juego hacia orientaciones distintas. Es raro en un desarrollo".

El equipo podía ver que había algo especial en el juego, y aquellos que jugaban a *Fallout* se veían cara a cara con un tratamiento profundo, original y muy negro de un mundo devastado por una guerra nuclear. La supervivencia era dura, pero el jugador tenía a su disposición más cosas, aparte de pistolas y cuchillos, para abrirse paso por ese mundo. Las palabras eran igual de letales, y el encuentro con el jefe final podía concluir sin violencia, con los jugadores con suficiente carisma convenciendo al malo de que se suicidara después de hablarle de lo equivocado que estaba. Esto fue algo jamás visto anteriormente en un juego, y es buena prueba del increíble trabajo que hicieron Cain y su equipo.

Antes de salir, empezaron los rumores sobre la secuela: "*Fallout* generó expectación en el estudio seis meses antes de llegar a las tiendas," explica Cain, "El equipo de testeo venía noches y fines de semana, en su tiempo libre y sin cobrar, para jugar. Así que *Fallout 2* comenzó antes de que *Fallout* se pusiera a la venta". Un pequeño proyecto para Interplay se había convertido en una labor de amor para los implicados, y cuando empezaron a llegar las reseñas elogiosas –y el dinero–, se convirtió en una labor de amor por el negocio también para el publisher. *Fallout 2* llegaría justo un año después. ▶

EXTRAÑOS PÁRAMOS

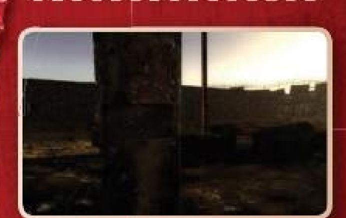
Los huevos de Pascua de Fallout



OVNI ESTRELLADO

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

■ Si hay un *Fallout*, hay un OVNI estrellado en algún punto del camino. Y suele llevar dulce botín alienígena a bordo, como la horriblemente útil y poderosa Alien Blaster. Seguid estrellándoos, amigos extraterrestres.



UNOS ROLLAZOS VIEJOS

FALLOUT: NEW VEGAS

■ Un reconocimiento de los juegos a los que los *Fallout* modernos les deben mucho: algunos postes en Freeside tienen la inscripción 'TES-04', lo que hace referencia al entonces aún inédito *Elder Scrolls IV: Skyrim*.



MONTY PYTHON

FALLOUT 2

■ Te topas con tíos raros en el páramo, como el montón de majaderos autodenominados caballeros que van acompañados de un tal Arturo, que va buscando 'la santa granada de mano'.



LA TARDIS

FALLOUT

■ Decir que este encuentro es muy obvio es quedarse corto: estás al aire libre, te encuentras una vieja cabina de policía, sus luces empiezan a parpadear y desaparece. Te acaban de hacer un 'Doctor Who' chaval.



EN BUSCA DEL FRIGORÍFICO PERDIDO

NEW VEGAS

■ Una recreación realista de la famosa escena en la que Indiana Jones se refugia de una explosión nuclear en una nevera. Aquí solo queda el esqueleto y un sombrero.



¡NO PANIQUEES!

FALLOUT 2

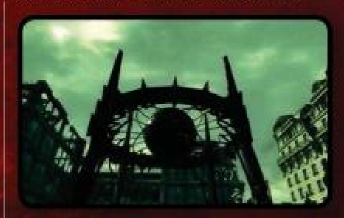
■ *La Guía del Autoestopista Galáctico* es una referencia constante en cualquier obra de ficción nerd, y *Fallout 2* no es una excepción. La ballena ha caído de las alturas, pero eso no es lo que la mató. Fue la parada brusca.



LOS OTROS

FALLOUT 3

■ Por todas las batallas legales y cierta caída en desgracia, Bethesda todavía rindió homenaje al publisher original Interplay con esta estructura que parece el ojo del logo de la última. Pero no menciones *Fallout Online*.



MAD MAX

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

■ La armadura de cuero de los *Fallout* es tan propia ahora de los juegos que puede hacer que nos olvidemos que se basaba en la que lleva Max Rockatansky en *Mad Max*. Una pena que no aparezca el Interceptor.





Nuka Cola

APOCALYPSE NOW

Donde transcurre Fallout



OREGON

FALLOUT 2

■ La localización inicial del juego es la aldea de Arroyo, en Oregon, a la que llegó el protagonista del juego original después de su expulsión del refugio 13. El viaje del segundo protagonista de la serie tiene lugar en muchos sitios que coinciden, pero un siglo después.



PÁRAMO DE MOJAVE

FALLOUT: NEW VEGAS

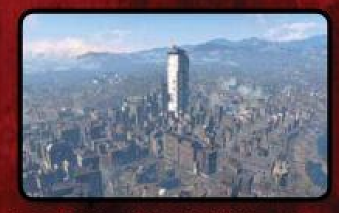
■ En este páramo estaba Las Vegas: con Bethesda centrada en la Costa Este, Obsidian podía volver al oeste, ya que parte de su equipo trabajó en los juegos originales. Poco dañado por la guerra nuclear, el desierto se reveló como un buen escenario para *Fallout*.



MEDIO OESTE

FALLOUT TACTICS

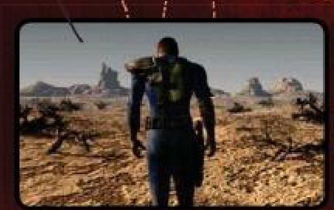
■ Ambientado en Chicago, Kansas y Colorado, el spin-off *Tactics* no se considera canon por Bethesda, pero cuenta la historia de un grupo expansionista llamado la Hermandad del Acero, que piensan que su opinión es La Buena. Cosa que, francamente, nos suena bastante canónica.



BOSTON, MASSACHUSETTS

FALLOUT 4

■ De vuelta a la costa este, Bethesda hizo un gran esfuerzo para recrear muchos elementos del hogar de las brujas y Sam Adams (hay referencias al baseball en formato urbano para aburrir, así como gran cantidad de guiños a la Revolución Americana). Independientemente de lo que te parezca el escenario, el juego era estupendo.



SUR DE CALIFORNIA

FALLOUT

■ No es reconocible como la California que conocemos, y el viaje de nuestro heroe no le lleva a ciudades con nombres reconocibles: lo que antes era Bakersfield hoy es Necropolis, y hay parte de lo que fue Los Ángeles en el Cementerio. Pero ese es el atractivo del juego original: el mundo se terminó y así es como se puso en pie y se reinició.



TEXAS

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

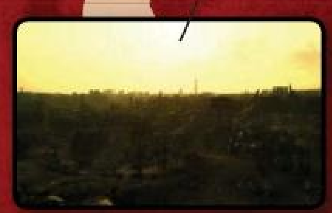
■ ¿Qué mejor sitio para ambientar un *Fallout* que en un desierto lleno de armas? Texas probablemente no ha cambiado demasiado desde que cayeron las bombas, pero los escorpiones más grandes. Habría sido un excelente escenario para un juego de la serie principal. Lástima que lo malgastaran aquí...



OESTE DE VIRGINIA

FALLOUT 76

■ Como propuesta multijugador, *Fallout 76* no intenta recrear una sola ciudad, sino que se centra en el viejo método de crear una región completa. Quizás incluso un estado. El Oeste de Virginia es el escenario para recolonizar el mundo, y para intentar no bombardearse uno a otros hasta el exterminio. Otra vez.



WASHINGTON DC

FALLOUT 3

■ Bethesda tomó la inteligente decisión de dar un paso atrás cuando se hizo cargo de la franquicia, y *Fallout 3* se centró en una sola ciudad (y sus afueras), más que en una amplia región geográfica. Ideas como la de mostrar una Casa Blanca devastada arrojaron resultados impresionantes.

"FALLOUT 2 ERA UN PROYECTO DESPREOCUPADO SIN DEMASIADA SUPERVISIÓN"

Chris Avellone

Desde los recuerdos teñidos de rosa dos décadas después, recordamos la primera secuela con cariño y nos reímos con su visión ligera de la serie. Pero si nos remontamos al momento de su concepción y desarrollo nos encontramos con una época turbulenta a la que los fans reaccionaron con virulencia, para sorpresa de muchos.

"Desde la trastienda siempre puede parecer que se está viviendo una experiencia intensa, con el equipo luchando por imponer su perspectiva," dice Fargo, "Pero no es más que el proceso creativo teniendo lugar. Hacer que *Fallout 2* despegara fue un poco doloroso, pero aparte de eso no tengo memorias negativas muy específicas. Era un equipo muy talentoso yendo en la dirección correcta". Aunque el entonces jefe de Interplay lo recuerda como una experiencia positiva con algunos 'conflictos', aquellos que estuvieron en las trincheras piensan que fue un proceso mucho más tumultoso y agotador.

Un factor que destaca por encima de otros es el hecho de que Cain, junto a otros dos grandes hombres del primer juego, Leonard Boyarsky y Jason Anderson, se fueron de Black Isle Studios durante la creación de *Fallout 2*. El juego se basó en ideas de los tres: "No fuimos a trabajar un día y nos dedicamos a lanzar ideas hasta que dimos con el diseño correcto, que si no recuerdo mal, fue aceptado sin más revisiones," explica Boyarsky, director artístico del primer juego. Pero después se convirtió en un proyecto impulsado por los intereses corporativos más que por las motivaciones personales, con poco tiempo de desarrollo y un vacío de liderazgo tras la marcha de Cain y compañía.



» [PC] En una serie sobre exploradores solitarios no parece encajar demasiado un coche, pero en *Fallout 2* era necesario.

"No teníamos ni idea de que nada de esto estuviera sucediendo," dice Chris Avellone, diseñador y guionista de *Fallout 2* y *New Vegas*. "Lo siguiente que supimos es que Feargus Urquhart convocó una reunión de emergencia en Black Isle para mostrar diseños de zonas de *Fallout 2* y repartirlos entre los diseñadores disponibles (e incluso algunos no disponibles). Por entonces yo estaba con *Planescape: Torment*, así que tuve que repartir mi trabajo en dos RPG".

"Fue como si se hubiera ido el corazón del equipo," continúa. "Y todo lo que quedaba era un montón de desarrolladores trabajando en distintos aspectos del juego como un collage bestial, pero sin que hubiera una columna vertebral que lo uniera todo. Simplemente se creaba contenido todo lo rápido que se pudiera".



» [PC] El juego por turnos funcionaba en *Tactics*, pero en realidad era un run-and-gun estratégico.

Ese enfoque de collage en el desarrollo dio lugar a un choque de tonos en *Fallout 2*. El primer juego era oscuro, pero el segundo incluía referencias disparatadas a Monty Python, *La Guía del Autoestopista Galáctico*, *Godzilla* y más. Algunas eran genuinamente divertidas, desde luego, pero muchas de ellas no venían a cuento. "Creo que la pérdida de Leonard y Jason se tradujo en la desaparición del tono siniestro," explica Tim Cain. "Y mi regla personal de 'ni chistes ni referencias culturales que no tengan sentido para el jugador que no las pille' fue puesta a un lado cuando abandoné el desarrollo".

Chris Avellone admite que fue el culpable de llenarlo todo de gags y referencias, pero el diseñador no es tampoco muy fan de cómo se estaban haciendo las cosas, por muy divertido que fuera meter chistes o referencias a personajes ajenos al universo del juego. "*Fallout 2* era un proyecto despreocupado sin demasiada supervisión. La dirección del estudio no tenía tiempo," dice. "Como resultado, la gente fue metiendo cosas que creían que eran divertidas sin demasiado orden, incluso modelos de ▶

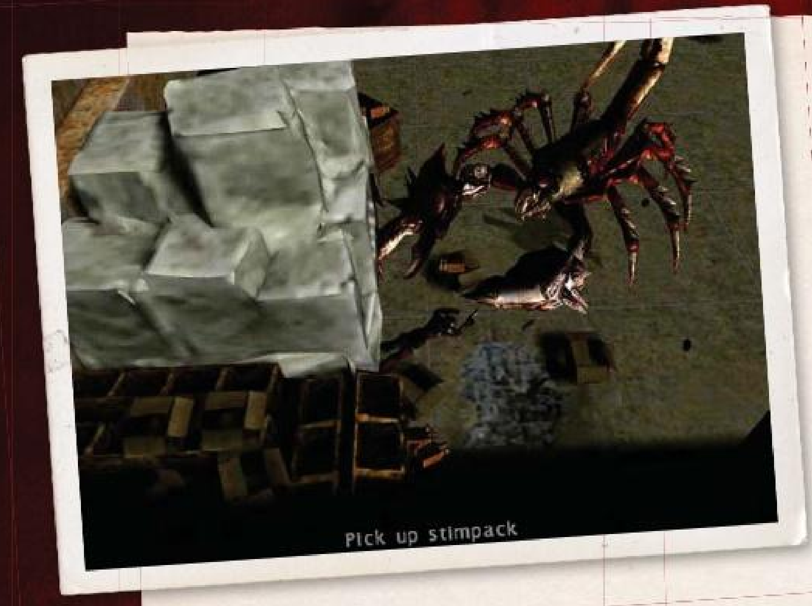


» Chris Avellone es un guionista veterano que ha trabajado en multitud de aclamados RPG.



» El arte conceptual de *Fallout 3* muestra una versión primitiva de Rivet City.





» [PC] *Baldur's Gate Dark Alliance* fue bien portado a consola. *Fallout*... no, aunque mantuviera el estilo.

personajes que no se sabía a qué nos llevarían".

Los pistoleros con fedora de New Reno, cuyo modelado de personaje ni siquiera parece pertenecer al juego, se presentaron a Chris Avellone sin que nadie hubiera encargado su creación. "Simplemente se hicieron," explica, "y tuve que usarlos aunque no tenían el 'estilo' correcto... pero es que nada de New Reno lo tenía, por muchas cosas que pudieras hacer en la ciudad".

Había muchas tareas que llevar a cabo en *Fallout 2*. El propio juego apenas avanzaba a partir de lo que había sido el primero: era como una capa de pintura sobre el original, generando nuevo contenido. Pero seguía siendo muy divertido, y las diferencias de tono con el primer juego propiciaron que los fans exigieran que el humor estuviera siempre presente en los *Fallout* hasta hoy. Y cuando *Fallout 2* intentaba ser serio, o quería mostrarte las consecuencias de tus actos... bueno, solo tienes que ver lo que sucede cuando te haces un tatuaje de esclavo (spoiler: esencialmente te cargas tu aventura, ya que nadie querrá tratos contigo).

Fallout 2 llegó a las tiendas después de un año de desarrollo, muy poco comparado con los tres del original. En ese tiempo el equipo creó una nueva parte del mundo para explorar y gran cantidad de historias nuevas... incluso proporcionó un coche al jugador. Un hallazgo impresionante que no gustó mucho a los fans fatales de *Fallout*. Su creador mantiene una opinión positiva aunque dejara el proyecto: "Siempre me ha impresionado que el equipo pudiera hacer un juego mucho más vasto que el primero en un tercio del tiempo de desarrollo," dice Tim Cain. "Deberían estar enormemente orgullosos de su logro".

Los problemas que surgieron en torno al confuso desarrollo de *Fallout 2* asentaría un patrón para los años venideros en Interplay, y el segundo juego acabaría siendo el último juego principal de la franquicia desarrollado por el publisher. Lo intentó con otros proyectos derivados, pero no acabaron de despegar. En el periodo entre el segundo y el tercero puso dos proyectos en las tiendas: uno con buenas ideas; otro que es mejor olvidar. En cualquier caso, *Fallout* estaba lejos de ser declarado difunto.



» Después de *Fallout 3*, Gavin Carter produjo *Halo 4*.



» Leonard Boyarsky ha trabajado los últimos años en Blizzard en la franquicia *Diablo*.

"QUERÍAMOS DESARROLLAR POR COMPLETO LA VISIÓN DE UN FUTURO POST-APOCALÍPTICO"

Gavin Carter

En 2001, llegó *Fallout Tactics*: un spin-off centrado exclusivamente en el combate que habían planteado los dos primeros juegos, al estilo de los Jagged Alliance, aunque se acabó descuidando el aspecto 'táctico', siendo más un run-and-gun de lo que se esperaba. "Estaba muy contento con lo que el estudio Micro Forte hizo con *Fallout Tactics*," dice Chris Taylor, diseñador jefe del juego, "pero admito que no fue exactamente el juego que habíamos planeado durante la etapa de preproducción. Cuando los juegos no son más que ideas, es fácil emocionarse con un concepto. Pero entonces viene la bofetada de realidad. Hay que aceptar compromisos. En el caso de *Fallout Tactics*, salió antes de lo que debería. Habría que haberlo horneado un poco más".

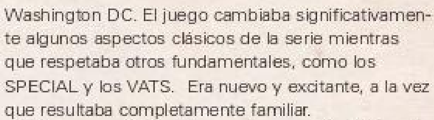
Tactics tuvo sus fans y ha ido ganando prestigio con los años, pero el otro spin-off de Interplay, *Fallout: Brotherhood Of Steel*, fue un desastre: una mezcla consolera de *Fallout* y *Baldur's Gate: Dark Alliance* que acabó manchando la reputación de la serie. Interplay también trabajaba en un *Fallout 3*.

Bajo el nombre en código *Van Buren*, la versión de Interplay de *Fallout 3* nunca llegó a finalizarse. "Brian Fargo ya se había ido," explica Chris Avellone. "Y la visión de la compañía se fue con él. Y aunque sabíamos que la compañía necesitaba beneficios, empezábamos a notar la ausencia en las trincheras". Ese primer *Fallout 3* fue cancelado, y al final la franquicia acabó en manos de unos nuevos propietarios, con su custodio original Interplay perdiendo temporalmente los derechos de *Fallout*.

En 2008 sucedió algo inesperado: el estudio tras la serie de juegos de rol en primera persona *Elder Scrolls* lanzó su versión de *Fallout 3*. Fue un éxito inmediato y mandaba a los jugadores a un páramo post-apocalíptico que recordaba (obviamente) a



» [PC] La iconografía de la serie *Fallout* ha sido siempre uno de los puntos álgidos de la franquicia, con una buena cantidad de anuncios que querrías imprimir y pegar en tus paredes.



Washington DC. El juego cambiaba significativamente algunos aspectos clásicos de la serie mientras que respetaba otros fundamentales, como los SPECIAL y los VATS. Era nuevo y excitante, a la vez que resultaba completamente familiar.

"Siempre existió el deseo de convertir a Bethesda en algo más que 'el equipo de *Elder Scrolls*'," explica Gavin Carter, jefe de producción de *Fallout 3*. "Se hablaba mucho de cuál podría ser un segundo proyecto. No recuerdo el momento exacto en el que descubrimos que sería *Fallout*, pero estaba en nuestras conversaciones. Recuerdo que pasamos con bastante rapidez de '¿no estaría muy bien si...?' a 'quizás haya una oportunidad pero no os hagáis ilusiones,' a 'tenemos que empezar a planificar.'"

Fallout 3 presentaba un mundo vasto y detallado frente al jugador, y era un regreso a un estilo más serio y sobrio después de la primera entrega. Después de todo, *se supone* que la guerra es un infierno. Fue un cambio de tono intencional, nos dice Carter, porque el segundo *Fallout* es un clásico, pero el humor se veía como una distracción en Bethesda. "Queríamos desarrollar por completo la visión de un futuro post-apocalíptico," dice, "Y teníamos la impresión de que demasiado humor te sacaba de la experiencia, más de lo que contribuía a ella".

El desplazamiento hacia la ciencia-ficción, distanciándose de la fantasía habitual en el estudio, era un desafío que el equipo quería afrontar. Aunque sus detractores lo llamaron '*Oblivion* con pistolas', lo cierto es que *Fallout 3* fue un gran logro para Bethesda y para la serie en su conjunto. Y también fue una experiencia positiva para el equipo, al contrario de lo que supusieron los años previos en Interplay: "Recuerdo ver a gente trabajar durante meses para que la secuencia final de Liberty Prime funcionara," dice Gavin Carter. "El equipo de PS3 currando para solucionar un error que hacía que el VATS se colgara, con Todd Howard y un programador y grafista enredados con eso durante dos semanas hasta que consiguieron arreglarlo... reuniones de diseños conceptuales en plan 'esa minigun se parece demasiado a una aspiradora de mano, lo siento,' andar por ▶



» [PC] Imagina un cangrejo tras el holocausto con un padre cabreado por detrás, y esa es toda la descripción que necesitas.

ATOMIZADOS

Los juegos cancelados de Fallout

FALLOUT EXTREME

CANCELADO: 2000 / **PLATAFORMAS:** PS2, XBOX

■ Un shooter táctico con perspectiva de tercera persona que nunca pasó de una etapa conceptual. Y es una pena, porque sobre el papel sonaba a un *Hired Guns* en el universo *Fallout*. El argumento previsto habría llevado a los jugadores fuera de los Estados Unidos, a territorios como Rusia, Mongolia y, al final, a China, convirtiéndolo en el primer *Fallout* en dejar América. *Extreme* fue cancelado después de que se desarrollara poco más que un leve argumento y algunos diseños conceptuales.

FALLOUT TACTICS 2

CANCELADO: 2001 / **PLATAFORMA:** PC

■ Cuando llegó a las tiendas el primer *Tactics* comenzó la preproducción de una secuela. Por desgracia, las ventas del primer juego no llegaron a los niveles esperados, e Interplay canceló el proyecto. Quedan de él algunos diseños de cocodrilos mutantes (habría transcurrido en áreas como Florida) y una idea general de la historia, que incluía un GECK irradiado. El Jardín del Edén mutante que habría salido de ahí sería un giro en la búsqueda eterna de *Fallout* de restaurar un mundo perfecto.



VAN BUREN

CANCELADO: 2003 / **PLATAFORMA:** PC

■ Creado con el motor Black Isle de *Baldur's Gate 3* (también cancelado), esta encarnación original de *Fallout 3* estuvo bajo la coordinación de los veteranos de *New Vegas* Chris Avellone y Josh Sawyer. Ambientado en Arizona, Nevada, Colorado y Utah, el título ponía a los jugadores en el papel de un prisionero y se retocaron algunos sistemas ya establecidos, como los SPECIAL. Llegó a hacerse una demo técnica, pero Interplay decidió invertir en *Icewind Dale* en su lugar, y el proyecto murió.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 2

CANCELADO: 2004 / **PLATAFORMA:** PS2

■ Un poco de doble moral aquí: es triste que *BOS2* nunca llegara a ver la luz, ya que estaba a punto de completarse su desarrollo cuando Interplay dejó la franquicia. Pero por otro lado, el primer juego era horrible, así que no se siente como una pérdida excesiva. La secuela incluía elementos como la Legión de César y los Chacales, ambos tomados prestados de *Van Buren*, y ambos también con aparición fugaz en *New Vegas*, así como otra aparición del GECK irradiado. No pudo ser.



PROJECT V13

CANCELADO: 2012 / **PLATAFORMA:** PC

■ *V13* era el nombre de dos proyectos de Interplay y unos reformados Black Isle Studios. El primero era un MMO, *Fallout Online*, construido por Masthead Studios con Interplay como publisher, y que se cancelaría cuando apareció Bethesda. Una segunda vida para la denominación *V13* llegó con un proyecto que no tenía nada que ver con *Fallout* que intentó conseguir dinero vía crowdfunding, pero que desapareció silenciosamente después de un tiempo sin nada tangible que mostrar.

MUNDOS DEL MAÑANA

Seis de los mejores refugios de Fallout



REFUGIO 108 — CLONANDO

FALLOUT 3

■ Clonar para perpetuar la esperanza de vida de una población tiene sentido en una situación de acervo genético limitado como el que se da en un refugio, pero solo si se clona a más de una persona. Por desgracia, el Refugio 108 acabó clonando a Gary una y otra vez, dando como fruto a un grupo de mostrencos muy agresivos.



REFUGIO 13 — AISLAMIENTO PROLONGADO

FALLOUT 2

■ El Refugio 13 original tenía que funcionar como control: permanecería cerrado para estudiar los efectos del aislamiento prolongado. Pero fue abierto en el primer juego, y para cuando es revisado en el segundo ha sido colonizado por un grupo de Sanguinarios inteligentes y parlantes. Dicen más cosas aparte de 'Gary'.



REFUGIO 75 — MEJORAR EL ACERVO GÉNICO

FALLOUT 4

■ Construido bajo una escuela, todos los estudiantes y padres tenían un espacio en el Refugio 75: pero cuando las puertas se cerraron, adultos y niños fueron separados, los primeros fueron ejecutados y los segundos vivieron experimentos de aprendizaje extremo para ser convertidos en 'mejores' personas. Para sorpresa de nadie, la cosa no fue bien.

» Ha pasado mucho tiempo desde el primer *Fallout*, pero su énfasis en la supervivencia en un mundo hostil sobrevive.

▶ los pasillos y ver a nuestro artista de efectos visuales detrás de una cortina y una señal de advertencia porque estaba buscando referencias para efectos de mutilaciones, la primera vez que conseguimos que los desmembramientos funcionaran y nos pusimos a hacer estallar a gente en 3D una vez y otra y otra".

Bethesda tenía que volver a *Elder Scrolls*, y lo hicieron con lo que sería *Skyrim*. Se dirigieron a Obsidian Entertainment, un estudio formado por gente que había trabajado en los dos primeros *Fallout*, así como en *Van Buren*. "El equipo estaba trabajando en un DLC de *Fallout 3*," explica Gavin. "Creo que la gente percibió que la decisión de trabajar con Obsidian, dado su historial con la franquicia, fue la correcta". *Fallout: New Vegas* fue el resultado, y fue otro ejemplo de un buen juego pese a tenerlo todo en contra. "El principal problema era la amplitud," explica Chris Avellone. "Era







REFUGIO 22

ASIGNACIÓN SUBTERRÁNEA

FALLOUT: NEW VEGAS

■ Hacer del Refugio 22 el lugar donde sus residentes se mantienen vivos solo con cosas que crecen en su interior es otro experimento de Vault-Tec que tenía algo de sentido. Por desgracia, un hongo mutante consiguió penetrar el refugio y las cosas empezaron a ir cuesta abajo. De ahí el cartel de 'LAS PLANTAS MATAN': no dice ninguna mentira.



REFUGIO 8

CONTROL

FALLOUT 2

■ ¿Un refugio diseñado y manufacturado correctamente, preparado para ser abierto a tiempo y con una población preparada para reconstruirlo sin cesar? ¿Dónde está la diversión en eso? Bueno, el Refugio 8 -y Ciudad Refugio, que surgió de él– muestra cómo podrían haber ido las cosas si no fuera por todos esos extraños experimentos.



REFUGIO 12

EFECTOS EN HUMANOS

FALLOUT

■ ¿Cómo testear los efectos de la radiación en la gente cuando están en un bunker a prueba de radiación? Simplemente, no cierres la puerta y deja que la cosa verde esa entre libremente. Este fue el terrible destino de los ciudadanos del Refugio 12, y los que sobrevivieron se convirtieron en necrófagos. Así nació la ciudad de Necropolis.

"EL JUEGO ERA DEMASIADO GRANDE Y QUEDABA MUCHO POR HACER"

Chris Avellone

demasiado grande y quedaba mucho por hacer, y según nos acercábamos a la fecha de entrega, seguía habiendo demasiados bugs sin solucionar". Comenzaron a parchearlos, pero estos impactaron en el DLC posterior, que requería más trabajo, y la historia se repitió. "Fue más difícil de lo que suena," continúa. "Los parches se convirtieron en problemas con el equilibrio del juego, ya que según introducíamos arreglos en el juego, estos se cargaban puntos críticos del desarrollo de las misiones".

New Vegas estaba plagado de bugs debido a las prisas: alguno de ellos rompían el juego y fue masacrado por la prensa por problemas de rendimiento en todos los formatos. Acabó convirtiéndose en uno de los juegos más elogiados de la serie gracias a sus profundos sistemas de interacción, su naturaleza rolera y cómo retrotraía a los juegos originales de Black Isle, pero la reacción inicial fue suficiente para extender la creencia de que había sido un paso en falso. Y luego está el infame incidente en Metacritic: Obsidian había prometido al equipo incentivos si se llegaba a una puntuación de 85 o más. *New Vegas* acabó con una puntuación de 84 y hubo gente que perdió sus trabajos por no conseguir el bonus.

Pese a todo ello, *New Vegas* acabó convirtiéndose en un clásico de culto y, con el paso de los años, ha afianzado su prestigio como una de las mejores entregas. Gracias a los parches se controlaron los daños, y el conjunto mejoró con unos DLC brillantes: *New Vegas* sirvió como equilibrio entre la nueva aproximación en 3D de Bethesda y el estilo de Black Isle/Interplay con mecánicas tradicionales de RPG. Pero la experiencia fue agridulce, y el latigazo de Obsidian no se repitió.

Bethesda volvió a la serie con *Fallout 4*, otro paso alejándose de la forma original más pura, con elementos de construcción y bricolaje... así como mods de pago. Aunque fue bien recibido por méritos propios, los puristas de la vieja escuela torcieron el morro. ¿Un buen juego? Definitivamente. ¿Un gran *Fallout*? Eso es debatible.

Fallout es una serie que ha cambiado muchísimo desde su concepción, posiblemente más que cualquier otra serie de la historia del videojuego. Al mismo tiempo, sin embargo, sus temas primordiales sobre el apocalipsis, la naturaleza fundamental de la humanidad y la necesidad de llevar cuerda encima para sobrevivir se han afianzado con las décadas, convirtiéndose en parte nuclear de la serie, que es diferente de lo que solía, pero aún es una saga con devotos... Lo es incluso el creador que la abandonó: "*Fallout* siempre será mi bebé, aunque lo haya adoptado otra familia," dice Tim Cain.

Un extra adicional del éxito de *Fallout* ha sido la resurrección de la serie que lo inspiró. El estudio actual de Brian Fargo, InXile, pudo financiar por crowdfunding *Wasteland 2*: "Todo lo que aprendí en *Wasteland* lo puse en *Fallout* y todo lo que aprendí en *Fallout* lo he puesto en *Wasteland 2*," nos dijo Brian Fargo en 2014, y ahora mismo anda escribiendo *Wasteland 3*, con nada menos que Chris Avellone como colaborador. "Hay mucho de *Van Buren* en *Wasteland 3*," dice, "Hemos usado los pilares de *Van Buren* para guiarnos en el diseño en colaboración con el Diseñador Jefe, George Ziets, que cogió los conceptos abstractos y los adaptó".

Mientras, Bethesda ha conseguido poner en pie algo que no creímos que llegaríamos a ver: una versión online de *Fallout*. Unir el multijugador con el páramo es algo que se ha hablado -e intentado- desde el primer día, pero se ha tardado 21 años en conseguirlo. Estamos en una nueva era: una de exploración y descubrimiento, menos de leer muros de texto y confiar en mecánicas de tablero. Y si alguien puede incendiar el mundo, es posiblemente Bethesda. Aunque solo sea porque Interplay, legalmente, no puede hacerlo. *

» [PC] Pocas zonas en la serie completa capturan el horror del un páramo nuclear como el Glowing Sea del cuarto juego.



» [PC] Esa sensación en *New Vegas* cuando el nombre de la ciudad de Novac adquiere sentido de repente.



EDICIÓN AMARILLA

Cuando Pikachu cambió nuestra vida

¡Bienvenidos al mundo de los Pokémon! Me llamo Oak, pero la gente me llama Profesor Pokémon… ¡Tu propia leyenda Pokémon está a punto de comenzar! ¡Te espera un mundo de sueños y aventuras con los Pokémon! ¡Adelante!

Por Miguel Martí





» El Bosque Verde era la primera oportunidad de cazar Pokémon que nos ayudaran al luchar contra Brock.



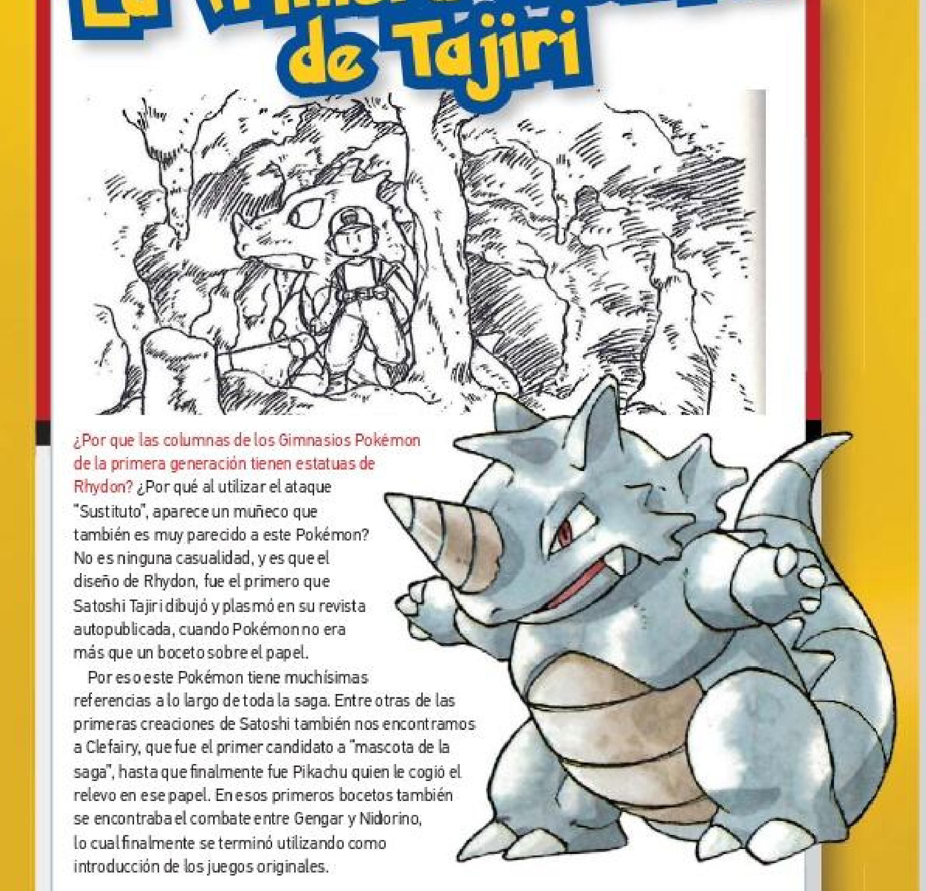
» En Ciudad Carmín, hablando con Mara, la Agente de Policía, podíamos conseguir a Squirtle, al igual que en el anime.

Seguro que muchos habéis escuchado en alguna ocasión estas palabras del conocido Profesor Oak. ¿Quién no ha visto nunca un capítulo de la serie animada de *Pokémon*? Los "Monstruos de Bolsillo" han estado presentes de una forma u otra en la vida de prácticamente todos los amantes de los videojuegos, y en este reportaje queremos fijarnos en los orígenes de esta saga, centrándonos en uno de los juegos que marcó un antes y un después en su historia: *Pokémon Edición Especial Pikachu*, más conocido como *Pokémon Amarillo*.

Una nueva aventura

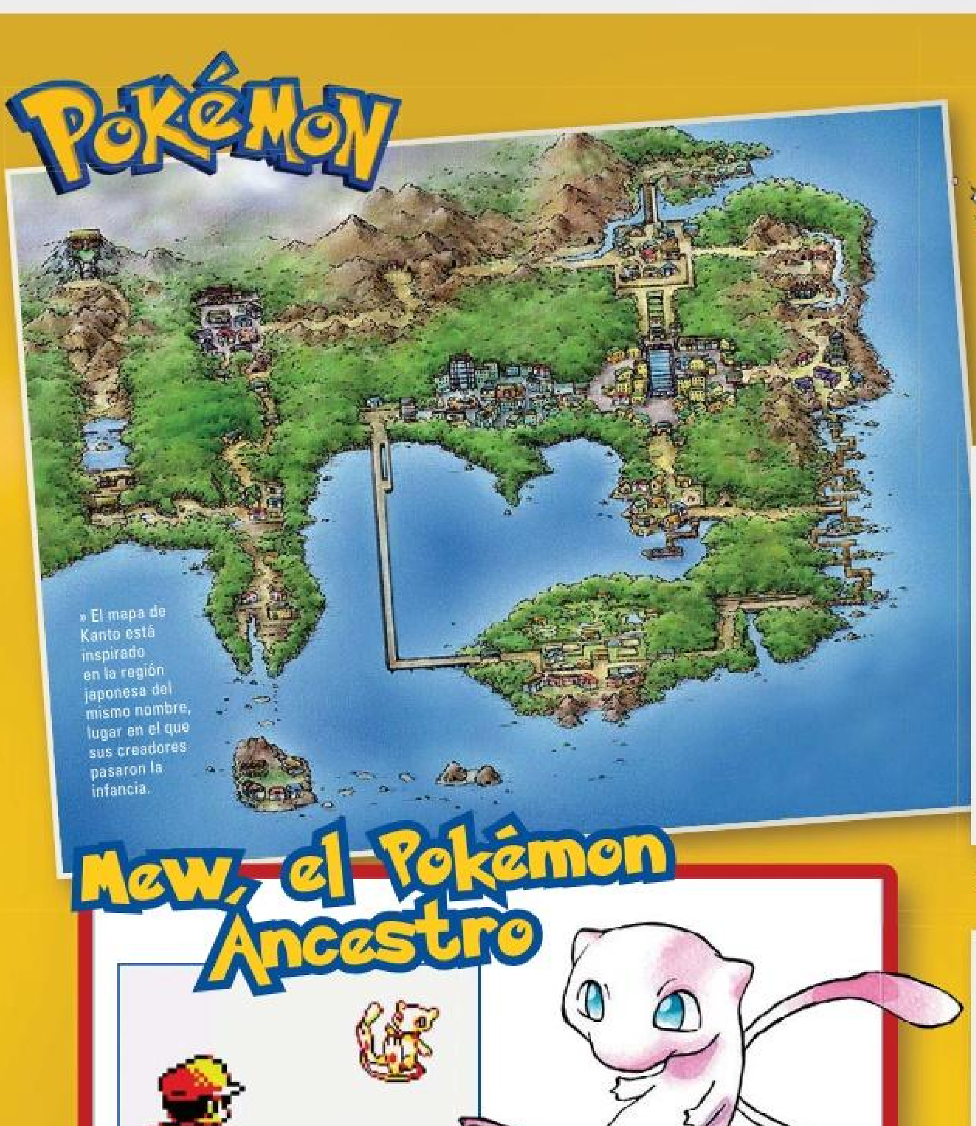
Todo comenzó en Machida, una pequeña ciudad cercana a Tokio, lugar donde nació en 1965 Satoshi Tajiri. El joven Satoshi era un apasionado del mundo animal, le encantaban los insectos, y se pasaba las tardes explorando los bosques que rodeaban su casa. Esta gran afición, sumada a su amor por los videojuegos, llevó a Tajiri a crear, cuando tan solo tenía 17 años, su propio fanzine con los primeros prototipos de los que ahora conocemos como *Pokémon*. A día de hoy, todo el mundo conoce el ▶

La Primera Creación de Tajiri



¿Por que las columnas de los Gimnasios Pokémon de la primera generación tienen estatuas de Rhydon? ¿Por qué al utilizar el ataque "Sustituto", aparece un muñeco que también es muy parecido a este Pokémon? No es ninguna casualidad, y es que el diseño de Rhydon, fue el primero que Satoshi Tajiri dibujó y plasmó en su revista autopublicada, cuando Pokémon no era más que un boceto sobre el papel.

Por eso este Pokémon tiene muchísimas referencias a lo largo de toda la saga. Entre otras de las primeras creaciones de Satoshi también nos encontramos a Clefairy, que fue el primer candidato a "mascota de la saga", hasta que finalmente fue Pikachu quien le cogió el relevo en ese papel. En esos primeros bocetos también se encontraba el combate entre Gengar y Nidorino, lo cual finalmente se terminó utilizando como introducción de los juegos originales.



» El mapa de Kanto está inspirado en la región japonesa del mismo nombre, lugar en el que sus creadores pasaron la infancia.

» Pokémon Amarillo fue el primer juego en el que se le dio a Pikachu todo el protagonismo. ¡De ahí, a lo más alto!



» Todos los sprites delanteros de los 151 primeros Pokémon fueron renovados, pero no los traseros.

Mew, el Pokémon Ancestro

Tal y como cuenta la leyenda, Mew es el Pokémon original que contiene el ADN de todas las otras especies, y a partir del cual han surgido todos los Pokémon de la región. Pero... ¿sabíais que este Pokémon fue el responsable de que los primeros juegos de la saga llegasen a hacerse tan populares, y que todo esto ocurrió de casualidad? En un principio, Mew no iba a estar incluido en el juego, pero en el último momento, Satoshi Taijiri decidió introducirlo en apenas 300 bytes de espacio que quedaban libres en el cartucho, aun corriendo un gran riesgo de que esto produjese nuevos bugs en el juego. Al estar presente en el juego, pero no poder conseguirse de ninguna forma convencional (tan solo mediante ciertos trucos aprovechando fallos y bugs), Mew empezó a convertirse en una especie de leyenda entre los jugadores, y el boca a boca viralizó los juegos de la primera generación, lo que catapultó las ventas y marcó el camino de la saga.

nombre del que, por aquel entonces, era el título de esta publicación: Game Freak.

Con los años, y con el apoyo del gran Miyamoto desde Nintendo, Satoshi decidió llevar su idea un paso más allá, fundar Game Freak como desarrolladora de videojuegos, y crear el primer videojuego de la que, años después, sería una de las sagas más conocidas del mundo. Así, el 26 de febrero de 1996, llegaron a las tiendas de Japón los primeros juegos: *Pokémon Rojo* y *Pokémon Verde*.

Dos años después de *Rojo* y *Verde*, ya con las versiones occidentales de ambos juegos a la venta (en las que *Pokémon Verde* fue sustituido por *Pokémon Azul*) y con una segunda generación ya en desarrollo, llega a tierras niponas el broche de la región de Kanto: *Pokémon Amarillo*. Y es que, en un principio, esta edición no estaba en los planes del equipo. De hecho, la idea inicial de Nintendo era que, justo en ese mismo año, ya se lanzasen las ediciones de *Pokémon Oro* y *Plata*, pero debido a varios problemas de desarrollo y programación, su lanzamiento se vio irremediablemente retrasado otro año, dando paso a esta nueva revisión de los juegos originales.

Aprovechando el éxito

La premisa de *Pokémon Edición Amarilla* (nombre oficial en nuestro país) es muy similar a la de las ediciones originales: encarnando el papel de un joven adolescente que vive en Pueblo Paleta, recibiremos nuestro primer Pokémon de manos del Profesor Oak. Tendremos que recorrer toda la región de Kanto para derrotar a los 8 Líderes de Gimnasio, consiguiendo así sus respectivas medallas para poder enfrentarnos a la Liga Pokémon y al Alto Mando, y por el camino deberemos investi-

Líderes de Gimnasio de Kanto



BROCK

Es el Líder de Gimnasio de tipo Roca, y también uno de los compañeros de aventuras de Ash en las primeras temporadas de la serie de animación. La primera vez que nos enfrentemos con él, utilizará un Geodude al nivel 10 y un Onix, su Pokémon favorito, al nivel 12.

LT SURGE

Ex-soldado del ejército, el Teniente Surge es el Líder de Gimnasio de Ciudad Carmín, y su especialidad son los Pokémon de tipo Eléctrico. Su Gimnasio está plagado de corrientes eléctricas, que tendremos que desactivar para llegar hasta él. En su primer combate, tan solo utilizar un Pokémon, Raichu al nivel 28.





ERIKA

La dueña de la Medalla Arcoíris es también la Líder de Gimnasio de tipo Planta que se encuentra en Ciudad Azulona. Sus Pokémon favoritos son Tangela, Vileplume, y Victreebel, aunque en *Pokémon Amarillo* cambiará a estos últimos por un Weepinbell y un Gloom.

MISTY

Líder del Gimnasio de Ciudad Carmín, y experta en Pokémon de tipo agua. Todo su gimnasio es una piscina gigante, ideal para sus Pokémon acuáticos. En el primer enfrentamiento, contará con un Staryu al nivel 18 y un Starmie al nivel 21.



SABRINA

Aunque pasaremos en varias ocasiones por Ciudad Azafrán, no podremos acceder al Gimnasio de Sabrina, la Líder de tipo Psíquico, hasta haber terminado con el Team Rocket. Utilizará Pokémon como Abra, Kadabra y Alakazam en su primer combate, y su Gimnasio es uno de los más complicados.



KOGA

El ninja de Kanto y maestro de Pokémon venenosos también será el Líder de Ciudad Fucsia. Para hacerle frente es muy importante llevar varios antídotos en la mochila, ya que sus tres Venonat (al nivel 44, 45 y 48) y su Venonat al 50 conocen el movimiento Tóxico, que puede llegar a ser muy molesto.







GIOVANNI

Además de ser el jefe de la organización más malvada de todo Kanto, Giovanni es también el Líder de Gimnasio de Ciudad Verde. Sin duda, el más poderoso de los 8, gracias a su equipo de Pokémon de tipo Tierra como Nidoking y Rhydon. Al igual que en la serie de animación, también usará un Persian.

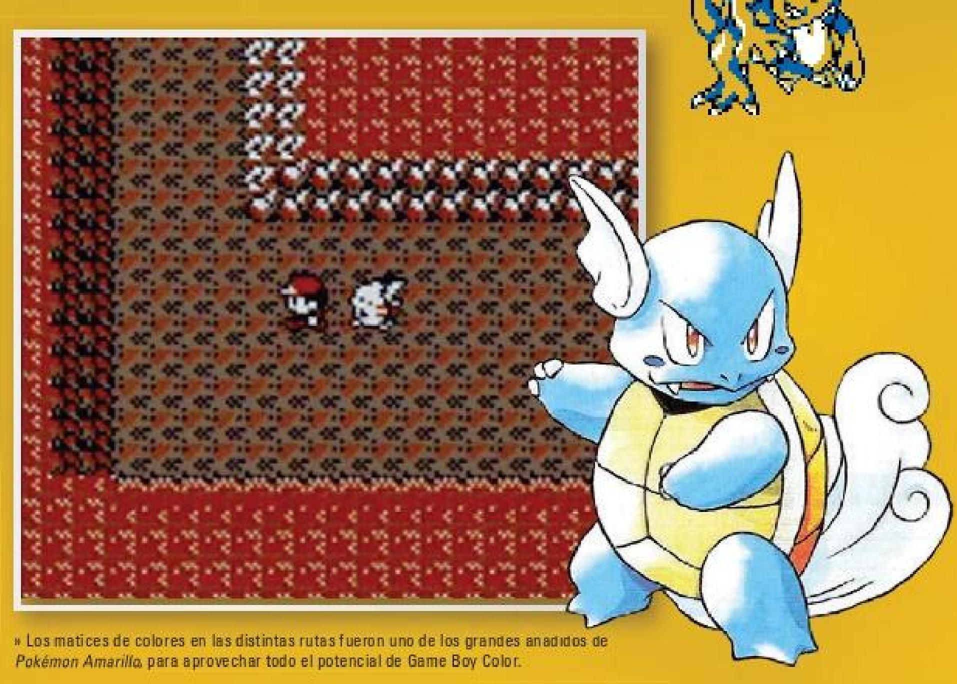
BLAINE

Tras convertirse en uno de los investigadores de Pokémon más famosos de la región de Kanto, Blaine es ahora el Líder de Gimnasio de Isla Canela. Tras atrapar varios Pokémon de tipo Fuego, se ha vuelto experto en este tipo de Pokémon, por lo que siempre utiliza en el equipo criaturas como Arcanine, Ninetales o Rapidash.



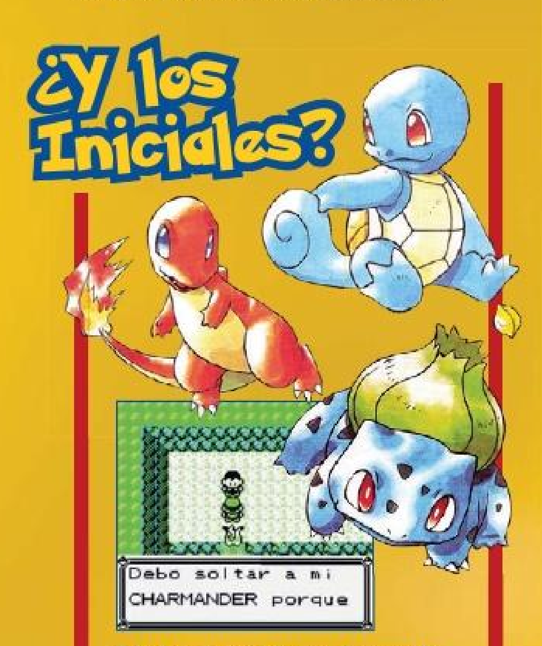


» En Pueblo Lavanda se encuentra la Torre Lavanda, uno de los lugares más escalofriantes de *Pokémon Amarillo*.



» Los matices de colores en las distintas rutas fueron uno de los grandes añadidos de *Pokémon Amarillo*, para aprovechar todo el potencial de Game Boy Color.

¿Y los Iniciales?



Todo el mundo recuerda como, al empezar la aventura en Pueblo Paleta, el Profesor Oak te da a elegir entre uno de los tres Pokémon iniciales: Bulbasaur, Charmander o Squirtle. Pero en *Pokémon Amarillo* no pasamos por este trance... ¡podremos conseguirlos a todos!

Empezamos la aventura con Pikachu, pero durante las primeras horas de juego iremos encontrándonos con estas 3 criaturas en distintos puntos del mapa, de una forma similar a como le ocurre a Ash Ketchum en la serie de animación.

A Charmander nos lo encontraremos en la Ruta 24, nada más salir del Puente Pepita, donde nos lo entregará un joven si tenemos un hueco en nuestro equipo. Bulbasaur nos lo entregará una entrenadora de Ciudad Celeste si ve que nuestro Pikachu es feliz a nuestro lado. Y finalmente, a Squirtle nos lo encontraremos en Ciudad Carmín: nos lo entregará la Agente Mara cuando hayamos derrotado al Líder de Gimnasio.



» En la Ruta 5 nos encontraremos con la Guardería Pokémon. ¡Aquí tan solo cuidarán de uno!



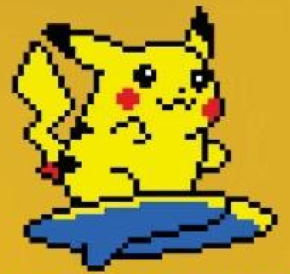
» Brock, el primer Líder de Gimnasio, se enfrentará a nosotros con dos Pokémon: Geodude y Onix.



Al igual que en *Pokémon Rojo y Azul*, en *Pokémon Amarillo* también hay varios "bugs" o fallos de programación, que han acabado convirtiéndose en leyendas de estos juegos. El caso más conocido es el de MissingNo, la abreviación de "missing number", un error de programación que terminó siendo un Pokémon más para los fans.

Para conseguirlo en *Pokémon Amarillo* es necesario usar el famoso glitch de pulsar START justo cuando un entrenador te rete a un combate, utilizando Vuelo justamente después, y dirigiéndonos a Pueblo Lavanda. ¡Pero mucho cuidado! No hay que olvidar que esto es un error de programación, y puede corromper la partida.





SURFEANDO CON PIKACHU

Otra de las novedades que incluía *Pokémon Amarillo* con respecto a las versiones de *Rojo y Azul*, era la posibilidad de desbloquear un pequeño minijuego: la Playa Pikachu. Al dirigirnos a la única casa que se encuentra en la costa sur de Ciudad Fucsia, nos encontraremos con un pescador que nos dará la posibilidad de surfear con nuestro Pikachu. Eso sí, para hacerlo, tendremos que conseguir que PIkachu aprenda el movimiento Surf, una misión de lo más tedioso, pues para ello resulta necesario conectar el cartucho con *Pokémon Stadium*, de Nintendo 64. Se trata de uno de los añadidos más interesantes de *Pokémon Amarillo*, pero que no muchos jugadores consiguieron disfrutar.





» Jessie y James no aparecen en ningún otro juego, aunque sus cameos sí han continuado en la serie.



gar y registrar todas las especies de Pokémon que nos encontremos, para completar la PokéDex.

Pero, aunque la historia pueda parecer muy parecida a la de *Rojo y Azul*, lo cierto es que *Pokémon Amarillo* nació en el momento perfecto para ser todo un éxito: 1998 fue el año de más venta de Game Boy, lo que llevó a la versión amarilla a convertirse en uno de los juegos más exitosos de esta consola, solo superado por sus predecesores.

A este logro hay que sumarle la conocida serie de animación de Pokémon. En aquel momento, millones de japoneses ya conocían las aventuras de Ash Ketchum y de su Pikachu, algo que poco después se extendería como la pólvora por el resto del mundo, y que fue la base para este nuevo juego. No es ninguna casualidad que la gran mayoría de los cambios introducidos en *Amarillo* fueran un homenaje al anime: al comenzar nuestra aventura en Pueblo Paleta, será un Pikachu quien nos acompañará, en lugar de tener que elegir entre los tres conocidos iniciales (Charmander, Squirtle y Bulbasaur). Un Pikachu que siempre nos seguirá andando tras nuestro personaje, ya que no le gusta viajar en su Pokéball. Y, al igual que al Pikachu de Ash, al nuestro tampoco le gusta mucho la idea de evolucionar, y es que no podremos darle una Piedra Trueno en ningún momento del juego, a no ser que se lo transfiramos a otro jugador para que lo haga por nosotros. Por supuesto, entre los añadidos tampoco podía faltar el trío de villanos más conocido de todo el Team Rocket: Jessie, James y Meowth.

Mejoras gráficas y jugables

Otro de los cambios más significativos fue la mejora en la estética de los sprites delanteros de todos los Pokémon y de algunos de los entrenadores, para hacerlos más parecidos a los artworks de Ken Sugimori. La versión de Game Boy solo llegó a Japón, porque para cuando el juego vio la luz en EE.UU. y Europa, la Game Boy Color ya estaba a la venta, por lo que en las versiones occidentales también se incluyó toda una nueva variedad de colores, asignándole uno característico a cada ciudad de la región de Kanto, aprovechando que tenían el nombre de un tono específico (Ciudad Verde, Azulona, Lavanda, Azafrán, Carmín...).

Otra de las claves del éxito de este juego fue el uso del Cable Link, y la posibilidad de intercambiar criaturas con otros jugadores. Aunque a día de hoy es casi impensable que la conexión inalámbrica no sea algo presente en las consolas desde el inicio de los tiempos, Game Boy fue una de las primeras en permitir la conexión entre distintos dispositivos. En el caso de *Pokémon* era una herramienta clave, ya que para conseguir completar la Pokédex, era necesario intercambiar criaturas como Machoke, Kadabra, o Gengar con otro jugador. Pero, además de la posibilidad de intercambiar, el Cable Link también le abrió las puertas al juego competitivo, permitiendo a los jugadores enfrentarse entre sí, algo que por entonces solo era posible jugando contra una CPU controlada por una inteligencia artificial.

Sin duda, *Pokémon Amarillo* marcó todo un precedente para la saga, introduciendo en su momento algunos de los cambios que con el tiempo marcarían su futuro, como la posibilidad de tener un Pokémon como acompañante, algo que todos los fans han seguido pidiendo en el resto de juegos, y que ahora ha vuelto a introducirse en los remakes de *Pokémon Amarillo* para Nintendo Switch: *Let's Go, Pikachu!* y *Let's Go, Eevee!*. *

Junichi Masuda



A día de hoy, la saga de Pokémon siempre va acompañada de un nombre: Junichi Masuda, quien, junto a Satoshi Tajiri y Ken Sugimori, ha sido uno de los veteranos de la saga, hasta llegar a dirigir las nuevas entregas de Nintendo Switch. Pero... ¿cómo empezó Masuda su aventura Pokémon? Cuanto tan solo tenía 21 años, Tajiri contactó con él para unirse a una recién nacida Game Freak, ya que su afición por los videojuegos y sus conocimientos musicales hacían de Junichi el candidato perfecto para encargarse de la banda sonora de *Pokémon*.

Además de componer todos los temas musicales más conocidos de la saga a día de hoy, su interés le llevó no solo a programar, sino también a diseñar regiones como Hoenn (basada en Kyushu, el lugar donde veraneaba) o a dirigir proyectos como *Pokémon XD*. Esta ambición e interés por la saga, son las que han llevado a Masuda a ser una de las personalidades más conocidas en el mundo *Pokémon* actualmente.



Volvemos a Kanto, entramos en el futuro

¡La saga principal de Pokémon da el salto por fin a Nintendo Switch, y lo hace por la puerta grande! En *Let's Go, Eevee!* y *Let's Go, Pikachu!* reviviremos las aventuras de *Pokémon Amarillo*, pero de una forma totalmente diferente. ¡Que comience la aventura!

Por Axel Springer Brandlab



■ Los easter eggs y guiños de *Pokémon Amarillo* siguen manteniéndose, como el del televisor de nuestro salón.



■ El potencial de Switch permite que los Pokémon se vean de una forma mucho más realista, sin perder su esencia.



■ Las versiones en miniatura de cada Pokémon mantienen el estilo "sprite", pero con mucho más detalle.



Un compañero inseparable

Los nuevos *Let's Go*, al igual que *Pokémon Amarillo* originalmente, se caracterizan por tener un compañero de viaje muy especial, un Pokémon que nos acompañará durante toda la aventura, y con el que no solo compartiremos combates: Eevee y Pikachu son, junto a nosotros, los protagonistas. Por ello, al igual que podemos personalizar el estilo y la ropa de nuestro personaje, también es posible hacer lo propio con nuestro acompañante. Además de interactuar con ellos mediante la pantalla táctil, podremos ir consiguiendo distintos conjuntos a medida que avanzamos por el mapa. En el Centro Comercial de Ciudad Azulona, por ejemplo, encontraremos varios conjuntos de ropa, ¡y hasta una diadema de Diglett para nuestro Pokémon!





Hace ya cinco largos años que se pusieron a la venta las ediciones de *Pokémon X* y *Pokémon Y*. En aquel momento, la saga vivió una de sus evoluciones más importantes: *Pokémon* daba el salto a las tres dimensiones. Ahora, las nuevas entregas de *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* y *Let's Go, Eevee!* han llegado para llevar esta evolución aún más lejos. Por fin podemos disfrutar de un juego principal de estos monstruos de bolsillo en una televisión, aprovechando al máximo el potencial de Nintendo Switch, algo que los fans llevaban mucho tiempo deseando.

Volviendo a los orígenes

En *Let's Go* recorremos de nuevo la región de Kanto, lugar donde podremos revivir las nostálgicas aventuras de *Pokémon Amarillo*, volveremos a enfrentarnos a Brock, Misty, el Team Rocket... ¡pero esto es tan solo la punta del iceberg! Y es que *Let's Go* está plagado de referencias y guiños para los jugadores más experimentados, todos aquellos que en su momento vieron Kanto desde sus Game Boy Color, y que ahora buscan volver a revivir esa experiencia.

Eso sí, hay que tener en cuenta que estas ediciones son un "reboot" y no un "remake" de *Pokémon Amarillo*. Hay muchas cosas que han cambiado no solo respecto a la mecánica, sino también a la historia. Sin ir más lejos, nuestro protagonista ya no será el mítico Rojo, y no nos enfrentaremos a Azul. En esta historia la trama es muy parecida, tendremos que recorrer toda la región para completar la Pokédex, derrotar a los ocho Líderes de Gimnasio, y convertirnos en los campeones de la Meseta Añil, pero ahora encarnaremos el papel de un nuevo y joven personaje. La historia, de hecho, tiene lugar tiempo después de que Rojo se haya convertido en Campeón de Kanto. De la misma forma, al poco de comenzar la historia conoceremos a nuestro rival, un joven entrenador que será el encargado de medir fuerzas con nosotros durante toda la aventura, además de hacer las veces de guía y compañero.

Sin duda, Let's Go busca introducir a nuevos jugadores a la saga, pero también se nota el nivel de detalle y cariño con el que Game Freak ▶

Los mejores entrenadores de Kanto



AGATHA

Aunque ahora Agatha es la entrenadora del Alto Mando experta en Pokémon de tipo Fantasma, en su momento fue la gran rival del Profesor Oak. ¡Mucho cuidado, porque la edad no ha hecho mella en sus habilidades!

BRUNO

Tercer miembro del Alto Mando, experto en los Pokémon de tipo Lucha. Su equipo se compone de Hitmonlee, Hitmonchan, Machamp y dos Onix. ¡Un Pokémon como Alakazam irá genial para destrozar a todo su elenco de poké-karatekas!





LORELEI

El primer miembro del Alto Mando, pero no por ello el más sencillo. Es Entrenadora de Pokémon de tipo Hielo, y junto a su Lapras no nos pondrá las cosas nada fáciles.



PROF. OAK

Aunque ahora el Profesor Oak es el Investigador Pokémon más famoso de la región de Kanto, en su momento también fue uno de los entrenadores más venerados. ¿Quién no ha fantaseado en algún momento con retarle a un combate?

LANCE

Es el último y más poderoso miembro del Alto Mando, y su especialidad son los Pokémon de tipo Dragón. ¡Mucho cuidado con su Dragonite! Lo mejor para acabar con él es contar con un ataque de tipo Hielo.

MISTY

La mejor Entrenadora de tipo Agua de todo Kanto, y gracias a ello se ha ganado el título de Líder de Gimnasio en Ciudad Celeste. ¿Su Pokémon favorito? Sin duda, Starmie.



BROCK

En cuanto salgamos del Bosque Verde, nos encontraremos con Ciudad Plateada. Allí estará esperándonos el primer Líder de Gimnasio, Brock, experto en Pokémon de tipo Roca. Si conseguimos derrotarle, nos entregará la Medalla Roca y la MT "Venganza".





EL RIVAL

Durante toda la aventura, éste será nuestro gran rival, el encargado no solo de medir fuerzas con nuestro equipo en varias ocasiones, pero también un compañero que nos ayudará siempre que lo necesitemos.



■ El diseño del Gimnasio de Misty, la Líder de tipo Agua, es uno de los más simples, pero también de los más impresionantes. ¡Qué texturas!

ha diseñado el juego, para que los fans más entendidos encuentren algo más que nostalgia.

Durante la aventura iremos viviendo giros de guión muy distintos a los de *Pokémon Amarillo*, así como apariciones de nuevos personajes, que le aportan un matiz muy interesante a la historia que ya todos conocemos. Todo un acierto, ya que de esta forma se han mejorado los puntos en los que la versión original podía llegar a flojear, para que en ningún momento resulte monótona, o nos produzca esa sensación de "esto ya lo he jugado". Si alguien estaba esperando simplemente jugar un *Pokémon Amarillo* pero con gráficos en alta definición, se va a llevar más de una sorpresa...

Un salto generacional

Sin duda, la mayor novedad de *Let's Go* es su increíble salto gráfico. Desde el primer minuto de juego, notaremos los detalles y matices de cada Pokémon, escenarios, animaciones de combate... siempre respetando el estilo de la saga.

Este nuevo estilo visual tiene mucho en común con *Pokémon Go*, y es que *Let's Go, Pikachu!* y *Let's Go, Eevee!* están especialmente diseñados para aquellos jugadores que hayan descubierto el mundo de Pokémon gracias al juego para móviles, y ahora quieran dar el salto a consola.

Es por ello que muchas de las novedades de este juego han sido adaptadas a partir del famoso éxito de Niantic, como la nueva forma de atrapar Pokémon salvajes. Se terminaron los encuentros aleatorios con un Pokémon al entrar en zonas de hierba alta; ahora nos encontraremos con todas las distintas especies merodeando por el camino.

Como consecuencia de esto, los combates únicamente los libraremos contra otros Entrenadores, pero sí que ganaremos experiencia también al capturar Pokémon salvajes. También tendremos que fijarnos en una nueva estadística de cada Pokémon: su CP, un parámetro propio de *Pokémon GO*. Aunque el nivel de dos Pokémon de la misma especie sea el mismo, las estadísticas variarán en función de su CP, para facilitar la interacción entre ambos juegos.

Pokémon GO y *Let's Go* tienen mucho más en común además de la forma de atrapar Pokémon y de los CPs. Es más, ambos juegos tienen co-

■ Tauros es uno de los mejores Pokémon para utilizar como acompañante. ¡No hay ningun tan rápido como él!

■ Las tres aves legendarias Articuno, Zapdos y Moltres, cuentan con sus propias animaciones. Intimidan, ¿verdad?

nexión directa; ¡podemos intercambiar todos los Pokémon que hayamos ido encontrando en nuestro smartphone a la partida de Switch!

Conexión Pokémon

Es aquí donde entra en juego el Pokémon GO Park, donde podremos volver a capturar los Pokémon que hayamos transferido desde *GO*, además de jugar con ellos. El GO Park está formado por un total de 20 parques, cada uno con capacidad para 50 Pokémon. En total, podremos acumular hasta 1.000 monstruos de bolsillo transferidos desde el móvil, hasta que queramos atraparlos. ¡Y no siempre va a ser así! Ya que si reunimos a 25 o más Pokémon de una misma especie, recibiremos acceso a la Zona Lúdica, un minijuego en el que tendremos que lograr que todos los Pokémon lleguen juntos hasta la salida, para conseguir Caramelos a cambio, algo crucial para el entrenamiento de nuestros Pokémon.

En definitiva, *Let's Go* es un gran juego tanto para los fans de Pokémon, que encontrarán en Switch una nueva forma de descubrir Kanto, como para los nuevos jugadores, que tienen la oportunidad perfecta para iniciarse en la saga y aprender sus conceptos básicos de cara a la nueva generación que verá la luz el próximo año. Este año, el Profesor Oak tiene más razón que nunca; "¡Nos espera un mundo de sueños y aventuras con nuestros Pokémon!".

En compañía, siempre es más divertido

"En compañía, siempre es más divertido", un sello que ha acompañado a esta saga desde sus inicios. Pokémon es sinónimo de compartir, y *Let's Go* no se queda atrás en ese sentido. Para completar la Pokédex necesitaremos la ayuda de un amigo que tenga la versión complementaria a nuestro juego, y es que las diferencias entre *Let's Go, Eevee!* y *Let's Go, Pikachu!* no se quedan únicamente en el Pokémon protagonista. En cada juego hay varias especies de Pokémon que son exclusivas, que no podremos conseguir sin realizar intercambios. En *Let's Go, Eevee!* aparecen Vulpix, Bellsprout y Meowth de forma salvaje, mientras que en *Let's Go, Pikachu!* nos encontraremos con Oddish, Sandshrew y Growlithe.



Pokémon Let's Go Pikachu! Pokémon Let's Go Eevee!





Meltan y Melmetal

Además de los 151 Pokémon originales de la región de Kanto, y de sus nuevas formas Alola, en *Let's Go* también podremos conseguir dos nuevos Pokémon; a una pequeña criatura conocida como Meltan y a su forma evolucionada; Melmetal. Para hacernos con una de estas nuevas criaturas tendremos que conectar nuestra Nintendo Switch a un smartphone con *Pokémon Go*. Al transferir un Pokémon a *Let's Go* desde el dispositivo móvil, en éste nos aparecerá una misteriosa caja. Cuando la abramos, dispondremos de un tiempo limitado para capturar tantos Meltan como nos sea posible. ¿Y para qué necesitamos tantos? ¿No es suficiente con conseguir uno? Nada más lejos de la realidad: Meltan no evolucionará de ninguna forma si lo transferimos directamente a *Let's Go*, por lo que tendremos que reunir 400 caramelos de este Pokémon en nuestro smartphone para poder evolucionarlo, y después transferirlo. Puede que Melmetal sea el Pokémon más difícil de conseguir en todo el juego, pero también es uno de los Pokémon más poderosos de Kanto. ¡El esfuerzo merece la pena!







■ Los Pokémon variocolor o "shiny" son los más difíciles de conseguir de todo el juego.

Las rachas de captura

Aunque *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* y *Let's Go, Eevee!* son dos juegos con una parte estratégica y de RPG mucho más básica que el resto de entregas, siguen teniendo mucho que ofrecer a nivel competitivo. Ahora que ha desaparecido la crianza... ¿cómo funciona el entrenamiento? Aquí entran en juego las rachas: para conseguir un Pokémon con buenas estadísticas, debemos encadenar 31 capturas seguidas de Pokémon de esa misma especie. Además, no solo aumentan las estadísticas de los Pokémon, también aumentarán las posibilidades de que el Pokémon salvaje sea "shiny" o variocolor, algo extremadamente raro.

Si uno de esos Pokémon salvajes se escapa del combate, perderemos el progreso, y tendremos que empezar de nuevo. Esta nueva dinámica de entrenamiento es de lo más acertada, y mucho más divertida que las de entregas anteriores.

Pokémon acompañantes

Al igual que en *Pokémon Amarillo*, aquí Pikachu también podrá seguirnos fuera de su PokéBall... ¡pero no solo Pikachu! Cualquiera de los 151 Pokémon de la primera generación podrá caminar a nuestro lado, algo que los fans de la saga llevan mucho tiempo pidiendo, y que no ocurría desde que salieron los remakes de *Oro y Plata* en Nintendo DS.

Además, los Pokémon más grandes, como Snorlax, Arcanine, Kangaskhan, Rapidash, Dragonite, Charizard o Aerodactyl, podrán llevarnos a sus espaldas, permitiéndonos ir más rápido, o directamente volar por todo el mapa. Tanto Eevee como Pikachu nos acompañarán siempre, pero a diferencia del resto de Pokémon, serán estos dos pequeños los que vayan subidos a nuestros hombros.




■ ¡Nada como terminar la partida en la tele y seguir capturando Pokémon por la calle!


■ Si capturamos un Pokémon en el modo dos jugadores, recibiremos más experiencia.

■ La PokéBall Plus es compatible tanto con Nintendo Switch como con *Pokémon Go*.

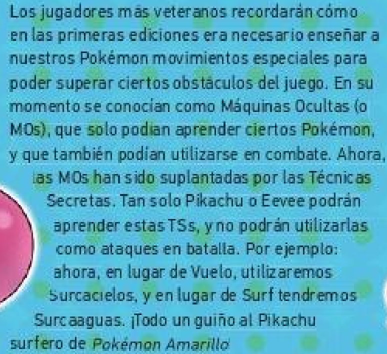
Maneras de jugar

Pokémon Let's Go se puede disfrutar de muchas formas distintas. Si jugamos en el modo portátil, el control es al estilo tradicional, con los botones de acción en el JoyCon derecho, y la cruceta o joystick en el izquierdo. Pero si sacamos los mandos de la consola, podemos jugar con un solo JoyCon, y dejarle el otro a un amigo para que juegue con nosotros. Ésta es otra de las novedades: hasta ahora, ninguna entrega había tenido modo cooperativo al que jugar durante la aventura. Compartimos equipo con el segundo jugador, y los combates pasan a ser dobles.

Además, también tenemos la PokéBall Plus, un dispositivo que se puede adquirir con el juego, o por separado, y es mucho más que un simple mando. Hace mucho más inmersiva la experiencia de capturar un Pokémon, y también nos permite llevarnos a una de estas criaturas de paseo, como si de una verdadera PokéBall se tratase, para que nos acompañe cuando no tengamos la Switch a mano. También es compatible con *Pokémon GO*, y lo mejor de todo: ¡contiene un Mew de regalo!

Técnicas secretas, las nuevas MOs


■ La Técnica Secreta Surcacielos es un guiño al Pikachu con globos de Pokémon Amarillo.



Los jugadores más veteranos recordarán cómo en las primeras ediciones era necesario enseñar a nuestros Pokémon movimientos especiales para poder superar ciertos obstáculos del juego. En su momento se conocían como Máquinas Ocultas (o MOs), que solo podían aprender ciertos Pokémon, y que también podían utilizarse en combate. Ahora, las MOs han sido suplantadas por las Técnicas Secretas. Tan solo Pikachu o Eevee podrán aprender estas TSs, y no podrán utilizarlas como ataques en batalla. Por ejemplo: ahora, en lugar de Vuelo, utilizaremos Surcacielos, y en lugar de Surf tendremos Surcaaguas. ¡Todo un guiño al Pikachu surfero de *Pokémon Amarillo*!






CAÑONES DE CUBIERTA
BOMBARDERO MEDIO
BIPLANO
AUTO
■ Versión automatizada y más potente del arma predeterminada, dispara ocho veces seguidas dejando pulsado el botón.
SAKICHI
■ Estrella de bonus poco común que otorga 5.000 puntos y restablece el timer de uso de armas.
THREE-WAY
■ Arma muy valiosa para despachar a los numerosos enemigos menores que aparecerán ante nuestro morro.
SUPER ACE

LA GUÍA DEFINITIVA:

1943

THE BATTLE OF MIDWAY

Después de maravillar al mundo con 1942 y su temática basada en la Segunda Guerra Mundial, era lógico que Capcom aprovechara su legado con una secuela. El resultado final, tres años después, fue otro frenético shooter marca de la casa.

Hace exactamente 34 años apareció *1942* en los salones recreativos, el innovador shoot'em-up vertical de Capcom que derribó los moldes del género en mil pedazos con su doble disparo. Ya no te enfrentabas a monstruos o alienígenas, en esta ocasión eran aviones de la 2GM los que se ponían delante del morro de tu P38 Super Ace.

Tres años más tarde, Capcom presentó su secuela, esta vez basada en un evento bélico real, aunque *The Battle Of Midway* en realidad tuvo lugar a principios de junio de 1942, seis meses después del ataque sorpresa de Pearl Harbor. Con un puñado de portaaviones estadounidenses de maniobras durante la infame emboscada, las fuerzas japonesas planearon destruir estos barcos restantes y así borrar casi completamente a Estados Unidos de la guerra poco después de iniciar su participación. Las flotas se encontraron en la isla de Midway o más bien en el atolón de Midway, una colección de pequeñas ínsulas de menos de tres millas cuadradas, pero de vital importancia estratégica debido a su equidistancia entre Estados Unidos y Japón. El objetivo estadounidense era el acorazado Yamato, orgullo de la Armada Imperial Japonesa, comandado por el almirante Isoroku Yamamoto.

Pero basta de lecciones de historia. *1943*, el videojuego, trata sobre ti y tu P38 Lightning batallando contra todo tipo de aviones y barcos enemigos. Al igual que *1942*, la partida comienza con el despegue desde un portaaviones -bajo fuego enemigo en esta ocasión-, para después conducirnos verticalmente hacia el fragor de la Gran Guerra del siglo XX acompañados por una simple arma de doble disparo. Afortunadamente, podremos conseguir valiosos power-ups tras derribar formaciones de aviones carmesí. Los enemigos aéreos son variados, cazas a reacción, bombarderos de todo tipo y aviones de combate estándar. Al final de cada nivel nos ▶



» [Arcade] Los pilotos de los flancos no se consiguen fácilmente, pero merece la pena el esfuerzo.

CONSEJOS DE GUERRA

Cómo sobrevivir a un ataque aéreo...

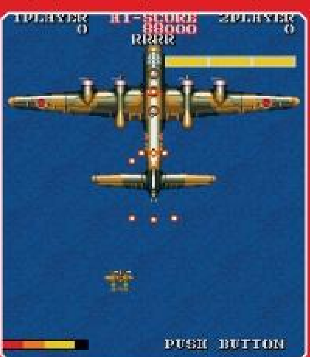


FLOTA ENEMIGA

■ Ciertas fases nos enfrentarán a buques enemigos, así que necesitaremos power-ups y armamento adecuado. Las armas con alcance lateral serán las más útiles ya que podrás disparar y evitar el fuego de los cañones de cubierta. El disparo Three-way básico es débil.

AVIONAZOS

■ Estos gigantescos bombarderos harán acto de presencia para aumentar la dificultad de los enfrentamientos fin de fase. Merece la pena utilizar unos cuantos ataques/bombas especiales y emplearse a fondo durante el poco tiempo que el avión deja de vomitar disparos.



¡PERMANECE ATRÁS... PERO NO TANTO!

■ Resulta tentador visitar la zona superior de la pantalla en busca de un power-up o un preciado bonus, pero mantenerse en el tercio inferior del área de juego y esperar a recoger los ítems es más beneficioso a largo plazo.

EL PELIGRO VIENE POR DETRÁS

■ Por supuesto tampoco conviene anclarse a la parte inferior de la pantalla. En la tercera fase los enemigos comienzan a aparecer por detrás del P38 y aunque no suelen disparar, una colisión reducirá nuestra barra de energía.



▶ espera un buque enemigo principal (acorazado o portaaviones) o un bombardero pesado. Son tus objetivos principales y tendrás que producirles un determinado porcentaje de daños o la misión fracasará y habrá que repetir la incursión aérea.

Si bien su predecesor gana la batalla de la nostalgia, *1943* potenció la fórmula, introduciendo un desarrollo táctico que le sitúa muy por encima de *1942*, por no mencionar la ausencia total del terrible sonido del silbato. Los iconos de power-up pueden ser disparados para elegir el arma adecuada o una porción de energía, y contaremos con olas gigantescas/bombas inteligentes, que consumen parte de nuestra barra de vida, para situaciones dramáticas. Un total de 16 campos de batalla esperan al solitario P38 Lightning, 11 de ellos protagonizados por objetivos marítimos y el resto por batallas aéreas. Estos enfrentamientos aire-mar supondrán un buen test de habilidad para el piloto, ya que los acorazados y portaaviones escupen balas desde sus cañones de cubierta y cuentan con apoyo aéreo. La evasión pura y dura no es opción. Cada power-up dura un tiempo limitado, indicado por una cuenta atrás en pantalla, y puede ser potenciado recogiendo el mismo ítem de nuevo. El disparo triple es idóneo para los enjambres de pequeños aviones, pero deberás elegir otra opción para enemigos poderosos. Cambiar de power-up en el momento adecuado es la clave para derrotar a la flota japonesa. Además, *1943* añade un segundo jugador simultáneo (en *1942* era por turnos) y la barra de energía es una gran ventaja respecto a la mecánica de muerte al primer impacto de su predecesor. Algo que puede utilizarse estratégicamente cuando estamos rodeados de enemigos y es preferible protagonizar una colisión aérea y así evitar la encerrona.

> **“Me fascinaban 1943 y 1942, los shoot‘em-ups verticales eran mis favoritos”**
> Alan Grier



» [Arcade] Derrotar al bombardero de fin de fase dará como resultado esta espectacular pantalla.

» [Arcade] El ataque especial aire-aire se traduce en este devastador rayo.

Al igual que en *1942*, *1943* fue una extraña elección de héroe y enemigos considerando sus raíces japonesas, y la utilización de un conflicto bélico real solo hizo que aumentar esta polémica. Tal vez por eso Capcom lanzó *1943 Kai: Midway Kaisen* (conocido como *Battle Of Midway Mark II* en USA) ese mismo año. Y aunque la situación era la misma, incluía una serie de cambios que mostraban una especia de historia alternativa. Era más corto, con 10 niveles en lugar de 16 y los gráficos fueron alterados drásticamente, el jugador pilotaba un biplano Boeing Stearman E75 enfrentándose a aviones similares. Reconocible como avión de fumigación en tiempos recientes, en la Segunda Guerra Mundial, el Stearman era utilizado como máquina de entrenamiento. En *1943 Kai* está firmemente im- ▶





PLAN 'POWER-UP'

■ Utilizar el power-up idóneo en *1943* es vital. Además de aparecer poco tiempo algunos permiten elegir arma disparando al ítem antes de recogerlo. Es más fácil decirlo que hacerlo en el fragor de la batalla, pero si eliges el adecuado, la balanza se inclinará a tu favor.

PLAN 'POWER-UP' (SEGUNDA PARTE)

■ Los power-up tiene una duración limitada, indicada por una cuenta atrás en pantalla. No pierdas de vista el 'timer' para saber cuándo recoger el siguiente power-up y también para gestionar de nuevo tu arma estándar.





LA OLA DEL AMOR

■ Como absorbe parte de nuestra enegía hay que saber gestionar el poder especial de la ola. El uso de los power-ups es fundamental, asegurarse una barra de energía saludable antes de enfrentarse a un final boss es esencial para provocar el mayor número de olas.

¡OJO AL BOMBARDERO MEDIO!

■ Estos bombarderos emergen entre las nubes y resultan peligrosos si no se los controla. Además tienen la mala costumbre de reducir altitud para evitar tus disparos, así que vigila este aspecto para no desperdiciar armamento.



TANQUE DE ENERGÍA

■ Dispara a un power-up suficientes veces y se convertirá en tanque de energía. Proporciona tres veces más vida que el POW.

BOMBARDERO

SHOTGUN

■ Cadencia lenta pero gran dispersión, algo que resultará muy útil ya que también elimina fuego enemigo.

YASHICHI

■ Este símbolo suele aparecer con más frecuencia en los últimos niveles, cuando el jugador elimina un escuadrón de cazas. Restablece la barra de salud.

CAZA A REACCIÓN

DE LOS 16 BITS AL CIELO

Charlamos con Alan Grier, parte del equipo encargado de los ports de 16 bits



¿Cómo llegó a tus manos *1943*?
Formaba parte de un pequeño equipo de desarrollo con sede en Glasgow llamado ICE Software, dirigido por Ian Morrison. ICE fue subcontratada por Probe para producir varias licencias arcade. *1943* fue la primera licencia asignada por Probe, afortunadamente no arruinamos el proyecto y nos ofrecieron más títulos.

¿Habías jugado a la coin-op de Capcom?
¡Oh, sí! Nunca estaba demasiado lejos de los salones recreativos y como trabajaba en la industria del videojuego, ¡lo llamaba 'investigación'! Me fascinaban *1943* y *1942*, los shoot'em-ups verticales eran mis favoritos.

¿Tenías alguna experiencia previa en conversiones? ¿Conseguisteis la coin-op de *1943*?
Creo que fue mi primera adaptación, aunque poco después participé en *Tiger Road*, *Chase HQ 2*, *Turbo OutRun* y *Roadblasters*. Teníamos una máquina recreativa en la oficina y después de configurarla con vidas y continues infinitos, instalamos un trípode para grabar vídeos y tomar innumerables fotografías.

¿Te encargaste de crear los gráficos para Amiga y Atari ST?
Sí, por desgracia. Las versiones de Amiga solían ser ports de Atari ST. Me gusta decirme a mí mismo que fue así porque mis gráficos de Atari ST eran increíbles, pero la realidad es que se debía a los cortos plazos de creación, limitado presupuesto y un ambiente general de 'coloca esto en las tiendas lo antes posible'.

¿Qué pasó con ese fondo del mar 'ondulado'?
No tengo ni idea de dónde se originó. No estaba en las 'tiles' con gráficos del océano que proporcioné.

¿Recuerdas algo que tuvieras que adaptar o eliminar de la coin-op original?
Puede que me equivoque pero que yo recuerde creo que nos las ingeniamos para incluir todo el juego, con mucho esfuerzo eso sí. Odiaba el enorme marcador lateral, por ejemplo, aunque estoy seguro de que estaba ahí por una buena razón. Me hubiera gustado recrear el juego a pantalla completa, pero no pudo ser y surgieron problemas similares con *Tiger Road* para el que tuve que crear un aparatoso marco alrededor de la pequeña pantalla de juego. No todo fue juegos y diversión.

1943 no está considerado como una de las mejores conversiones arcade para 16 bits.
En aquel momento yo pensé que el resultado era bastante impresionante, quedamos muy satisfechos y, lo más importante, los editores también. Pero sí, mirando hacia atrás con una visión crítica, tal vez no fue la mejor conversión, vivimos y aprendemos.

BOMBARDERO LIGERO

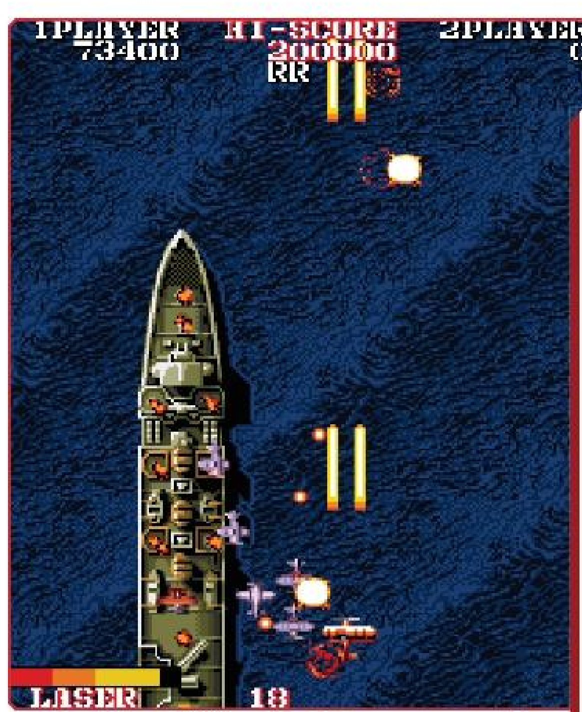
LASERS
■ Arma de energía anacrónica que inflige un daño devastador en las formaciones enemigas, el auténtico must have de *1943 Kai*.

PILOTOS DE FLANCO
■ Estos valientes pilotos escoltan al P38 aumentando su poder de disparo y... convirtiéndole en un blanco más fácil. Son aún más efectivos con el láser de *1943 Kai*.

SHELL
■ Un poderoso misil tremendamente útil contra jefazos como el gigantesco bombardero de final de fase.

PLAYER 2

POWER
■ Ayuda al sufrido jugador con un poco de combustible/energía extra y suele ser liberado por los aviones rojos.



» [Arcade] El láser de *1943 Kai*, anacrónico sin duda, pero poderosamente útil.

plementado en la zona de combate del Pacífico. Afortunadamente los power-ups de *1943* permanecen, y con un par de interesantes añadidos. El Auto es remplazado por un potente láser y, como el resto de armas en *Kai*, puede potenciarse con otro icono similar. Además cuenta con una mejorada Shotgun en forma de 'O' que barre la pantalla e ítems más frecuentes de pilotos de flanco, nuevas capacidades destructivas que adquieren gran relevancia si tenemos en cuenta que *1943 Kai* propone un perverso número de enemigos, originando un infierno balístico que asustará al jugador más experimentado. Este armamento excesivo, los peculiares escenarios o su nueva y variada BSO, hacen de *Kai* una experiencia complementaria de *1943* y un autentico test de habilidad para veteranos de la Segunda Guerra Mundial.

Con las máquinas de 8 bits en declive en 1988, y las de 16 bits labrándose un futuro, las versiones domésticas de *1943* denotaban prisas y presión. Editadas por el sello GO! de US Gold y desarrolladas por Tiertex y Probe, la calidad es variable en 8 bits, con ports decentes para Spectrum y Amstrad y una versión inferior para Commodore 64. También apareció *'43: One Year After*, un título para C64 claramente inspirado en *1942* y lanzado para la máquina de Commodore un año antes de la versión oficial de *1943*. Producido por la compañía sueca American Action, no forma parte oficial de la saga y además es bastante mediocre. *1943 Kai* tan solo originó un port doméstico para PC Engine y apareció exclusivamente en Japón. Pero quizá lo que más denota la merecida popularidad de *1943* es su constante ubicuidad a partir de los 90. La serie iniciada con *1942* sumó entregas con *1941: Counter Attack* (1990) y *1944: The Loop Master* (2000). Además, como capítulo legendario de muchas recopilaciones de Capcom (incluyendo *Capcom Generations* y *Classics Collection*), *1943* continúa deleitando a día de hoy gracias a su ritmo frenético y a una jugabilidad táctica a prueba de balas forjada en el Océano Pacífico y depurada en el cuartel general de una de las más legendarias compañías de videojuegos. *

CONVERSIÓN AÉREA



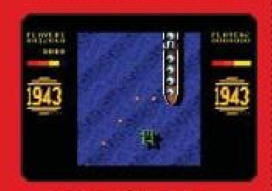
AMIGA

■ Una conversión relativamente sencilla de realizar que salió mal a pesar del gran esfuerzo realizado por un equipo presionado por el tiempo. Como port de Atari ST, la versión Amiga es decepcionante, lenta y con un armamento terrible.



NES

■ Incorpora varios retoques respecto al original. El desarrollo se aleja de la batalla real, remplazando Midway por la ficticia isla de Valhalla. Incorpora la interesante característica de poder mejorar diferentes aspectos del avión.



AMSTRAD CPC

■ En nuestra opinión, la mejor conversión de 8 bits. El movimiento no es tan rápido como nos gustaría y la pantalla está algo comprimida, pero conserva gran parte del encanto original. Eso sí, es repetitivo, después de dos fases, todo resulta familiar...

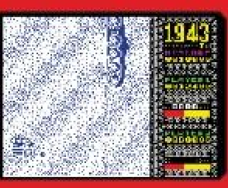


PC ENGINE

■ La versión PC Engine de *1943 Kai* se mueve genial y además añade niveles extra e intros. El desarrollo cambia radicalmente a mitad de juego, con nuevo armamento, BSO y enemigos. Sin lugar a dudas el mejor y más completo port doméstico.

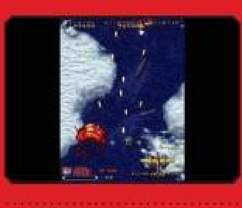
ZX SPECTRUM

■ *1943* tuvo la mala suerte de aparecer después de un rival superior, *Flying Shark* de Firebird. Aún así es una conversión decente, más fácil que el original y con el P38 moviéndose con gallardía por la pantalla. La elección de colores no ayudó mucho.



PSP

■ Se incluyó como parte de la recopilación para PSP *Capcom Classics Collection Reloaded* que te permitía jugar a *1942*, *1943* y *1943 Kai* en cualquier lugar y momento. Se podían salvar las partidas y contaba con trucos y extras para desbloquear.



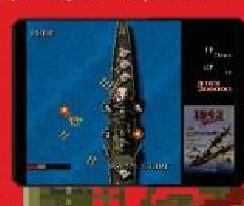
XBOX 360/PS3

■ *Arcade Cabinet* de Capcom fue una recopilación que apareció para Xbox 360 y PlayStation 3, cuyo primer pack contenía a nuestro *1943* junto con *Black Tiger* y *Avengers*. *1943 Kai* aparecía como bonus si te comprabas el bundle completo.



PLAYSTATION/ SATURN

■ *Capcom Generations* presentó una página gloriosa del gigante de las recreativas con *1942*, *1943* y *1943 Kai* recopilados en *Part 1: Wings Of Destiny*. La emulación es perfecta pero ofrece pocos extras.





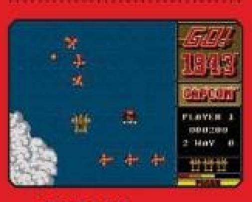
C64

■ Tiertex no se cubrió de gloria con la conversión para C64. Ignoró totalmente las fortalezas del hardware, el avión se desplazaba lentamente y los niveles estaban recortados dramáticamente, dando como resultado un juego corto y desilusionante.



XBOX/PS2

■ Otra recopilación retro, *Capcom Classics Collection* ofrecía una serie de juegos que hacían honor al nombre del pack. Junto a *1942*, estaban *1943* y *1943 Kai*. Los tres eran réplicas perfectas de las coin-ops originales de la factoría japonesa.



ATARI ST

■ Este shooter vertical debería haber resultado fácil de convertir para el ordenador de 16 bits de Atari. Desgraciadamente, la ausencia de segundo jugador, un apartado gráfico poco sugerente y el incómodo control del P38 arruinaron el port.



Punkies de aki

En España, los movimientos musicales y sociales como el punk tuvieron su pequeño hueco en la producción de software de los años 80. Repasemos con sus autores unas cuantas joyas plagadas de tipos con crestas y sus buenas dosis de transgresión.

Por: Jesús Martínez del Vas



(ZX SPECTRUM) EL POLO NORTE, UNO DE LOS SURREALISTAS ESCENARIOS DEL JUEGO. CON PINGÜINOS Y TELETRANSPORTADORES. LO NORMAL

El videojuego en la época de los microordenadores personales durante los ¿gloriosos? 80 no sólo era la manifestación de una incipiente industria, sino que en sí mismo albergaba la semilla de una potente manifestación cultural. Y como tal no podía enajenarse del contexto social en el que sus creativos, muchos adolescentes brillantes, se desenvolvían diariamente. Resulta bastante obvio que los programadores no convivían con naves espaciales y monos gigantes, pero sí con el fenómeno mediático de los arcades que triunfaban en los salones recreativos de la época. En el Reino Unido, gran parte de la producción de software de los primeros años 80 se basaba en la reproducción mimética (evitando la repetición de nombres por cuestiones de licencias) de los títulos que triunfaban en salones, pubs y locales de todo tipo. Los primeros títulos de la todopoderosa Ocean, bajo el sello de Spectrum Games, eran toscas copias de *Frogger*, *Pacman*, *Robotron* o cualquier recreativa que uno pudiera imaginar.

El aspecto más costumbrista encontraba progresivamente su hueco en la softografía de las principales compañías de la época. *Manic Miner*, y todos los juegos que estaban ambientados en minas subterráneas como *Bounty Bob* o incluso *Monty Mole*, tenían arraigo en la realidad industrial británica y las luchas sindicales de los mineros contra la facción más cruda del Thatcherismo. La pantalla de presentación de *Monty Mole* caricaturizaba al líder sindical Arthur Scargill, presidente en los 80 de la Unión Nacional



(ZX SPECTRUM). LAS CUEVAS ERAN UN ESCENARIO RECURRENTE EN CUALQUIER PLATAFORMAS ESPAÑOL DURANTE EL REINADO DE LOS 8 BITS, Y RAMÓN RODRÍGUEZ NO FUE UNA EXCEPCIÓN.

ESTE SIMPÁTICO PUNK PUSO ROSTRO A UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE ERBE, ANTES DE APARECER EL SELLO TOPO SOFT.

LO NUEVO

RAMÓN RODRÍGUEZ

LA REVISTA MICROMANÍA ACOGIÓ CON ENTUSIASMO EL JUEGO DE JOSÉ CARLOS ARBOIRO, PUNTUANDO GENEROSAMENTE TODOS SUS APARTADOS.

de Trabajadores Mineros, al que el autor del juego, Peter Harrap, consideraba responsable de engaños reiterados a los trabajadores de la minería, entre los que se encontraba su padre. Eran juegos que dejaban atrás entornos galácticos y fantasiosos para entrelazarse con los mimbres de los que se componía la vida cotidiana. *Technician Ted* era un trasunto de *Manic Miner* que Hewson lanzó con un mecánico como protagonista. Y en 1984, Mikro-Gen lanza *Automania*, con el personaje Wally Week como protagonista, un mecánico de coches. Un año después, en 1985, *Everyone´s a Wally* lo dibuja como un constructor que coordina un grupo de trabajadores británicos entre los que se encuentra un fontanero, un electricista, una bibliotecaria (su mujer Wilma) y su revoltoso hijo Herbert. La caracterización de los personajes que se hacía en la publicidad del juego representaba también las formas e indumentarias de la época, incluida la del fontanero Tom, un punk prototípico del popular movimiento musical que nació a caballo entre EE.UU y U.K. a finales de los 60. El look de "bandas" y movimientos urbanos-sociales no estaba relegada por fortuna sólo a los arcades tipo "yo contra el barrio", aunque seguía siendo el escenario más frecuente. Se representaban en ellos las luchas entre facciones rivales con trasfondo lúdico-macarra, sin obviar el correspondiente desfile de representantes de todas las bandas callejeras habidas y por haber. Por supuesto, todas ellas criminalizadas hasta la extenuación: punkies agresivos, rockers, prostitutas violentas como en *Renegade*...

En los años 80, la producción española de software no escapaba fácilmente de las influencias de los arcades y los videojuegos británicos, y por ello resultaba curioso que movimientos como el punk asomaran (con timidez y muy puntualmente) para dotar de un pequeño reflejo social a lo que acontecía en pantalla. Y en honor a la verdad, lo hizo en unas formas jugables muy diversas. Plataformas como *Ramón Rodríguez* o *Funky Punky*, aventuras conversacionales como *Ke Rulen los Petas*, arcades rompedores de gigan-



(ZX SPECTRUM) KE RULEN LOS PETAS SERÍA HOY IMPOSIBLE DE COMERCIALIZAR. ¿HACER HUIR A UN JUDÍO SOLTANDO UN CERDO? INCORRECCIÓN POLÍTICA AL PODER.

(ZX SPECTRUM) LA AVENTURA DE ESCALANTE Y ARAGONÉS PERMITÍA MANEJAR A DOS PERSONAJES DIFERENTES, ALGO POCO FRECUENTE EN ESTE TIPO DE JUEGOS.



(ZX SPECTRUM) PARA LA VERSIÓN DE ZX SPECTRUM DE KE RULEN LOS PETAS, LOS AUTORES EMPLEARON UNA TIPOGRAFÍA INNOVADORA PERO DE LECTURA INFERNAL.

tescos gráficos como *Bronx* o el simpático *Evaristo el Punky*, nos hablaban del contexto social español (y no tan español) que podíamos ver tanto a nuestro alrededor como en productos transmedia. El cine convertía a través de "Grease" la imagen rockabilly en un icono de masas, casi una caricatura; "The Warriors" narraba la historia de una banda en una epopeya de supervivencia; la Movida Madrileña o el Rock Radical vasco introducían y popularizaban movimientos de desencanto, lucha urbana y en ocasiones simple iconografía para maquillar un pop-rock comercial.

Llega Ramón

Parte de la realidad social de los videojuegos era la de los jóvenes españoles que, animados por los anuncios televisivos y las revistas especializadas, soñaban con tener su propio ordenador y aprender a explotar sus posibilidades mediante la programación. José Carlos Arboiro era uno de ellos. «Hubo unas Navidades que alguien decidió traer los ZX81 a El Corte Inglés, y era una cosa extraña porque nadie sabía para qué valían. Estaban en la planta de abajo. Todos los frikis tecnológicos iban allí y miraban aquel cacharro tan raro. Y entre otros, fue mi padre. Tuvo la vista de pensar que quizá era algo educativo. Me lo encontré esas Navidades en casa y la rueda tecnológica de la familia empezó a girar en torno a ello».

Con la llegada del ZX Spectrum y el color, José Carlos empezó a experimentar con unos primarios videojuegos. El ZX81 permitía hacer ya cosas sofisticadas en Código Máquina, como jugar con el barrido de la pantalla, pero el Spectrum ofreció un uso ampliado del color y la resolución de pantalla. «Todas las cosas que habría querido hacer me puse a hacerlas: empezar a mover pelotitas por la pantalla con el típico juego de tenis. Aprendí ensamblador estudiando rutinas de las revistas, pero el libro con el que yo aprendí es Mastering Machine Code on your ZX Spectrum de Toni Baker, y era la biblia». No tardó en abordar su primer juego, lanzado finalmente por ERBE en 1986. «Pensé en hacer un juego de plataformas tipo *Manic Miner*. Y así nació el *Ramón Rodríguez*, por poner en práctica todo aquello y para hacer algo vistoso en pantalla».

La decisión de colocar a un punk como protagonista nace de forma espontánea. «Bueno, yo es que tengo una edad, yo me crié en el Puente de Vallecas. Mis amigos de instituto, de pupitre, con trece años, es que iban vestidos así (risas) Fue una cosa muy natural. Hay que tener en cuenta que era la época de la Movida. La Bola de Cristal ya me pilló incluso mayor, pero era la cultura del momento. Existía un punk que no era un punk muy cañero, era el punk edulcorado español que tuvimos. En Inglaterra era más cañero. Me pareció simpático utilizar como personaje alguien así». Aparecía también "El Pirulí" y RTVE, el Muro de Berlín plagado de soldados alemanes, o las misiones espaciales con transbordador, retazos del día a día que nos llegaba a través de medios de comunicación. «Torrespaña, que se inauguró unos pocos años antes, era el edificio más alto, era algo de lo que el Gobierno de turno de aquella época presumía mucho. Era también la época de los viajes del Columbia, cuando comenzaron las primeras lanzaderas, en aquellos años. El Telón de Acero, Gorbachov, eran los temas que estaban ahí y lo que salía en las noticias, el Muro y lo que pasaba en Alemania».

Arboiro acabó haciendo el *Ramón Rodríguez* y lo estuvo paseando por las firmas que había en aquella época. «Fui a Dinamic y conocí a Víctor Ruiz, no sé si estaba entonces programando *Profanation*. Ellos estaban con su película, ya tenían su línea, y me

SPECTRUM

KE RULEN LOS PETAS

JUAN GIMÉNEZ, MAESTRO DEL CÓMIC, FUE EL RESPONSABLE DE REFLEJAR EL VIOLENTO Y ROMPEDOR MUNDO DE KE RULEN LOS PETAS.







El cómic de Ke Rulen los Petas

La narrativa del juego no se quedó en el contenido del propio programa: Javier se atrevió a dibujar un cómic promocional complementario que, aunque no llegaba ni remotamente a la calidad de la excelente portada de Juan Giménez, sí era muy divertido en su espíritu amateur. Les dije que necesitaba explicar algunas cosas. Me dejaron dos semanas y dibujé un cómic de varias páginas. Era el primero que hacía, y tan largo, pero me lo pasé bomba. Al nal lo hubiese rehecho entero porque aprendí un montón de cosas de entintado, que era terrible. Metí a Prince como uno de los malos, y allí nadie miraba nada de derechos. Fue muy divertido y espero que la gente se enterara de más cosas gracias al cómic .

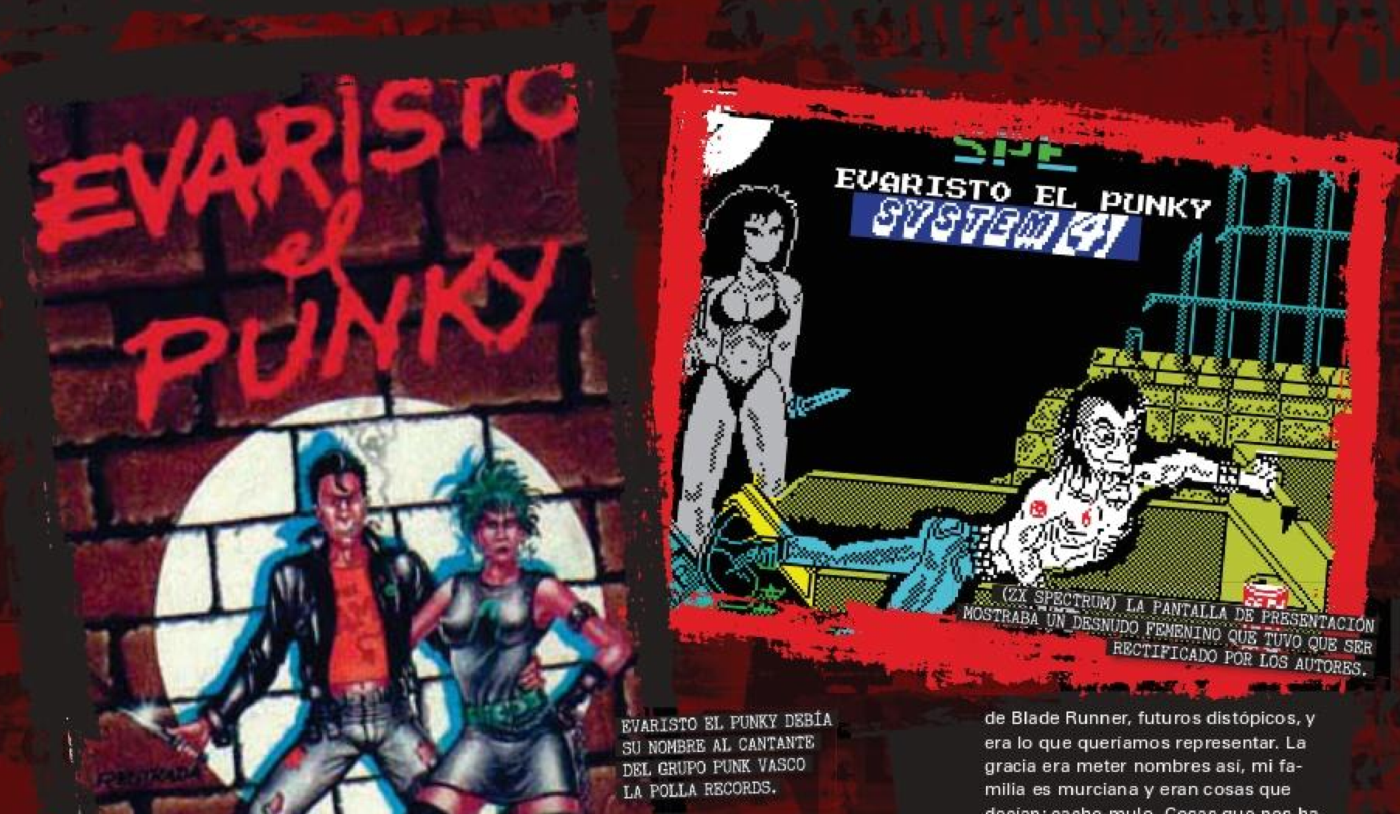
fui a ERBE, que estaban en un piso en la calle Santa Engracia de Madrid (...). Llegué allí con una cinta envuelta en papel Albal (por aquello de si se iba a desmagnetizar por cualquier cosa). Me recibió la secretaria y hablé con Gabriel Nieto. Y me presentó a Paco Pastor, lo vieron, les pareció curioso. Me dijeron "Nos lo quedamos, que lo vea Javier Cano". Y me llamaron a los pocos días para decirme que sí, y ahí me presentaron ya a todo el grupo. Pensé que Javier Cano iba a tocar un poco el juego... pero la verdad es que no tocaron nada». Efectivamente, José Carlos llevó finalizada la totalidad del juego, incluso la pantalla de carga que contenía una imagen del aspecto del protagonista, un sonriente punk. «El retrato de Ramón Rodríguez con la estrella lo hice yo, pero fue una cosa a modo de borrador pensando en que ellos ya cogerían a su grafista y harían una pantalla de carga un poco más vistosa. Pero por la premura (era la campaña de Navidad) lo sacaron casi inmediatamente, y no lo tocaron nada. Hicieron la carátula de la funda, pusieron una historia detrás, y así salió».

Aunque pareciera un juego básicamente amable, tenía su punto de incorrección, ya que las instrucciones revelaban que el ambiente surrealista de la aventura era probablemente la excesiva ingestión de bebidas espirituosas. «Hay incluso un homenaje a los Toreros Muertos, porque el río que hay debajo, en el mapa fíjate de dón de salía, era la Agüita Amarilla». El protagonista, en línea con su estado de embriaguez, se pasea por el juego totalmente desnudo y dando unos saltos pintorescos agitando los brazos. «Salió de casualidad porque yo no sabía nada de animación, de hecho cuando anda mueve el brazo derecho hacia delante al mismo tiempo que la pierna, al contrario que como anda una persona normal (...). Uno, cuando empieza a hacer juegos, se empeña en que todo sea como muy físico, si el pie tiene seis píxeles pues el pasito tiene que ser de seis píxeles. Y eso hacía que caminara muy rápido. Javier Cano me lo decía: "Mira, lo de las animaciones da igual, tú haces que mueva los pies pero que se deslice". Y todos los juegos buenos están hechos así. Es decir, que también hubo una parte de aprendizaje. Esos movimientos graciosos salieron un poco de casualidad y de no saber animar». El surrealismo alcanzaba los propios escenarios del juego: cuevas a lo *Profanation*, el Polo Norte, Berlín, Torrespaña o el famoso viaje en trasbordador. «Siempre me ha gustado la Astronáutica, me apetecía sacar el Columbia, me encantaba». La música de fondo in-game no podía tener menos que ver con el mundo punk, ya que, en lugar de Ramones, el juego nos deleitaba con una versión del Vals de las Flores. «No podía usar ninguna música comercial. La partitura es muy sencilla, la tenía metida para que la sustituyeran por la música que quisieran y ya está. Pero salió tal cual».

Años después, en 1989, el camino de Arboiro se topó con la empresa Iber, con la que sacó un proyecto bastante diferente, *Casanova*, ambientada en la Venecia más clásica. Resulta curioso que Iber fuese el sello que acogería ese mismo año un proyecto transgresor y con punkies bastante menos agradables que el bueno de Ramón.

Ke Rulen Los Petas

Fabián Escalante y Javier Aragonés aprovecharon bien su experiencia con *Los Pájaros de Bangkok* (aventura conversacional lanzada con Dinamic en 1987) para lanzar con Iber Soft en el 89 la macarra *Ke Rulen los Petas* (ese juego que tus padres hoy no te comprarían ni locos). Se trata de otra aventura de texto diseñada con la aplicación GAC (Graphic Adventure Creator) que hacía uso de un lenguaje inclasificable y que permitía, como innovación, manejar a dos personajes que da miedo nombrar: Andrés Kasho Mulo y ▶



EVARISTO EL PUNKY DEBÍA SU NOMBRE AL CANTANTE DEL GRUPO PUNK VASCO LA POLLA RECORDS.

(ZX SPECTRUM) LA PANTALLA DE PRESENTACIÓN MOSTRABA UN DESNUDO FEMENINO QUE TUVO QUE SER RECTIFICADO POR LOS AUTORES.

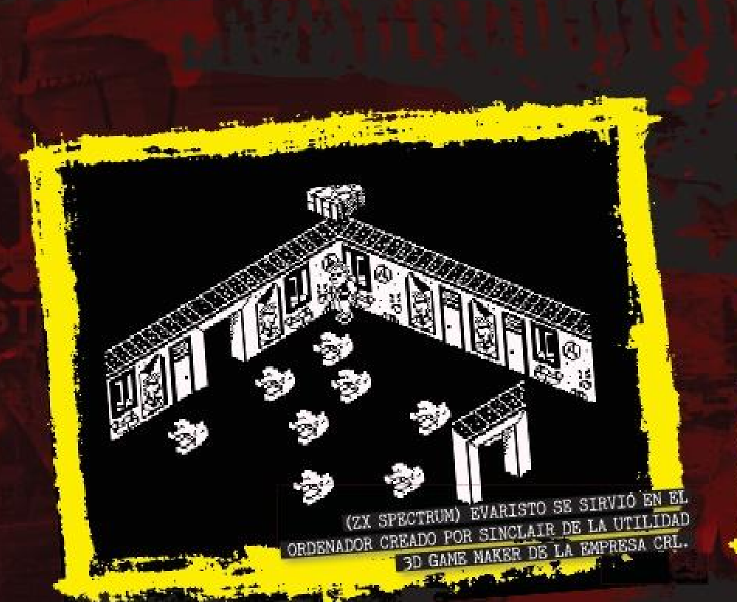
Mikel Jakson. Entre las acciones del juego, para adquirir una noción de su nivel de trasgresión, está el utilizar un laxante para obtener una bola de costo oculta en el trasero del protagonista. Sin embargo, tras esta apariencia de informalidad se encuentra una aventura apreciable con todas sus imperfecciones. Javier Aragonés recuerda el germen de este proyecto. «Dinamic tenía trazada una línea de producto y nosotros queríamos hacer algo más experimental y salvaje. No encajábamos allí para nada, queríamos ahora contar nuestra historia. Comenzamos a buscar otros sitios, Fabián conocía a Luis Sanguino que acabó en Iber (IBSA), y al principio fue muy receptivo, nos recibió muy bien y teníamos mucha libertad con ellos. No tenían ni siquiera sugerencias: querían juegos que molasen, y si molaban lo bastante lo sacaban. El director, José Nieto Rubio, lo veía como juegos low cost, de vender en las gasolineras si le dejaban. Para él era fácil ponerlos en la calle y venderlos. Las condiciones económicas eran bastante buenas: anticipos, royalties, pero luego la realidad es que les costaba pagar. Y eso generó bastante tensión, pero es lo malo de las pequeñas empresas españolas de entonces y de ahora».

Ke Rulen los Petas no engañaba con su título, era una apología de las drogas de entrada, pero sobre todo un juego libre. «Demasiado. Metimos una fuente de caracteres que ahora me fusilarían una y mil veces, pero era un momento de experimentar. Lo malo es que la gente lo jugaba. Pero este juego refleja el signo de los tiempos: esa libertad, las drogas, nosotros lo veíamos de refilón en nuestros mayores, la post-Movida. Teníamos Punk y Rockabilly todo junto, estás expuesto a estas influencias y sale esto». Sin embargo, era mejor reflejo de la realidad del momento que otros juegos de Spectrum. «Me movía la inquietud hacia el futuro, de lo social y de la tecnología. Muy influenciado por el momento. *Mantis* (n. del a.: otro juego posterior de Javier) es también muy distópico. Y sigo con mucha desconfianza hacia el futuro y eso se refleja ahí con muchas ganas de jugar, eso sí». Andrés Kasho Mulo, uno de los protagonistas, se presenta como un tipo con la inteligencia del ciudadano medio de Bangkok. Tras este guiño, quién iba a pensar que en la decisión de asignar nombres estaba la presencia de Murcia. «Hay mucha influencia de Blade Runner, futuros distópicos, y era lo que queríamos representar. La gracia era meter nombres así, mi familia es murciana y eran cosas que decían: cacho mulo. Cosas que nos hacían mucha gracia». El gran premio del juego es el del paso del tiempo: los aficionados a la informática clásica siguen hablando del juego. «Se cabreaban porque era muy complicado. Si hubiese tenido más guionistas, otros ojos… Estaba yo solo, trabajar con más gente es una bendición. Era mucha libertad, mucha innovación, inventar aventuras con varios personajes… Esto hecho en Dinamic, si se hubiesen involucrado, hubiese sido la bomba. Iber no se involucraba en nada. Un poco de equipo hubiese estado bien (…). Mucha gente decía que era un juego muy malo, pero con el mejor título de la historia de los juegos de aquella época. Yo creo que no era tan malo, aunque las fuentes eran para matarnos, obsesionados por meter esvásticas invertidas en todas partes porque había una metadictadura operando…».

Posiblemente, hoy día *Ke Rulen* se vería bajo el prisma de la incorrección política. «Lo que nos marca son libros como Neuromante, con esa inquietud por el futuro, con esa gente modificada con la que no se sabe qué va a pasar. La inteligencia artificial está a la vuelta de la esquina: en nuestros países hay más control, pero en China, Corea… La motivación de todos estos juegos sigue para mí vigente y el presente demuestra que hay que estar atento a todo».

Evaristo el Punky

Mientras, en Bilbao se vivían corrientes musicales mucho más cargadas de contenido social, sonido más sucio y potente, y en definitiva con un ambiente más radicalizado y reivindi-



(ZX SPECTRUM) EVARISTO SE SIRVIÓ EN EL ORDENADOR CREADO POR SINCLAIR DE LA UTILIDAD 3D GAME MAKER DE LA EMPRESA CRL.



(ZX SPECTRUM) MINAS EXPLOSIVAS, CINTAS TRANSPORTADORAS LA INFLUENCIA DE LOS FILMATION DE ULTIMATE O RITMAN SE HACÍA NOTAR.

cativo del que se pudiera vivir en la capital. Antonio Ballesteros era un adolescente que soñaba, como Arboiro en Madrid, con tener su propio ordenador. «Hablamos de los 80 y pico, con 15 o 16 años ibas a clases y en lo que pensabas era en atrapar un aparato de esos, con los que jugaban tus vecinos. Los mirabas con ojos deseosos. Antes del Spectrum, y mientras daba la paliza a mis padres (porque en no teníamos un duro), yo ya compraba revistas, y soñaba con esas pantallas enanas que había en las revistas: quería jugar a esos juegos». Finalmente, llegó la ansiada máquina al hogar de Antonio. «Mi abuela me compró un Plus, y ahí empezamos a trastear». Muy pronto se hizo evidente su pasión por el diseño: «me apasionaban, sobre todo, los gráficos. Nunca llegué a tener cerebro como para programar, o al menos para hacer cosas serias con la programación. En aquella época me juntaba con gente para sacar adelante pequeños proyectitos. Fue sobre todo la parte más creativa la que tiró de mí para desarrollar videojuegos. Me entraban por los ojos.». Los juegos de Dinamic y Topo eran sus favoritos, y las portadas de Wakelin y Azpiri las que le atraían irremediablemente a aquel universo de tecnología y fantasía. No pasó mucho tiempo hasta que pusieron en marcha la creación de un juego con un inusual y llamativo título, *Evaristo el Punky*, que salió a la venta en 1988.

«Éramos varios amiguetes de Bilbao, nos juntó un amigo, un mítico de los 8 bits, Igor Ruiz Konstandin. Trabajó para Opera, Dinamic... Él siguió trabajando en ello, nosotros hicimos el *Evaristo el Punky* y alguna cosa más, pero él se desplazó a Madrid trabajando primero para Opera Soft: *Golden Basket, Angel Nieto, Sir Wood, Rescate en el Golfo*, o *Jungle Warrior* para Zigurat. Nos dijo: venga, somos tres, por qué no hacemos un juego. Nos decía que tal y como estaba el Spectrum, se vendería cualquier cosa. System 4 sacó el sello SPE (Software de Programadores Españoles), hicimos el juego y probamos suerte: nos dijeron que sí. Para los años que eran y los que éramos, la verdad es que sacamos una pasta. Éramos unos críos, veías dinero y te parecía una maravilla. Luego no cobrabas un duro de royalties, pero ese primer dinero lo tenías». Usaron el 3D Game Maker, la aplicación del sello CRL que permitía crear juegos con estilo Filmation sin conocimientos de programación. «Era muy fácil, hicimos a medias los gráficos del juego. Había que montar las pantallas, testarlas... Patxi, otro compañero, se ocupó de la música. Y nos lanzamos, fue un periodo bastante corto: la herramienta era muy agradecida y fácil de usar. Era interesante trabajar con Filmation: el *Knight Lore* y los juegos de Ultimate nos volvían locos a todos, y dijimos ¡venga, por qué no!».

Lo inusual era sin duda su trasfondo argumental y la elección del protagonista, pero al igual que en los juegos anteriores, se trataba de una elección perfectamente comprensible si atendemos al contexto y los gustos personales de los creadores del programa. «Cuando nos juntamos con ▶



EVARISTO DEJA UN MOMENTO SU ASPECTO DE TIPO DURO PARA PRESTARLE SU CUERPO PIXELADO A ANTONIO BALLESTEROS.

El truco de Evaristo

El destino deparó en los tiempos actuales una pequeña sorpresa a Antonio Ballesteros, que podría haber sido más desagradable de haberse producido al poco de sacar su Evaristo al mercado. Después de estar bastante tiempo diseñando todas las pantallas, ir montando los sprites, testando, pasan los años, pasan los años, y un buen día por Youtube ves que alguien se lo ha acabado, y otro publica cómo hacerlo desde la primera pantalla. Se va a una esquina, salta, lanza el cuchillo, le da a la tía, ¡y el juego termina! Después de haberme currado y testado todas las pantallas, pasa el tiempo y ves esto



(ZX SPECTRUM) BRONX SE ATREVÍA A PROPONERNOS UNA PELEA MACARRA CON ¿FREDDY HARDEST?

(ZX SPECTRUM) ENORMES GRÁFICOS ANIMADOS POR PARTES Y UNA DURA LUCHA CONTRA EL "COLOUR CLASH".

Konstandin, nos dijo que por qué no hacíamos un juego de punkies. En aquella época, sobre el 87-88, había una movida contracultural en Bilbao bastante fuerte musicalmente hablando. Bilbao era una zona muy industrial, muy gris. Tendencias como los rockabillys o el punk, ese punk un poco sucio, tiraban mucho. Estaban Kortatu, M.C.D. y sobre todo La Polla Records, que Konstandin escuchaba muchísimo siempre que estábamos en su casa. Fue como la famosa Movida Madrileña pero tirando más a esa "oscuridad": lo gris, lo industrial. Tampoco había mucho que pensar, en aquella época nos juntábamos tres amigos y... Ahora para decidir un juego imagínate, hay guionistas, analistas... Entonces era más sencillo: ¡uno de punkies, y encima Filmation! A quién se le ocurre». La elección del nombre del juego era muy evidente. «El nombre era el del cantante de La Polla Records: Evaristo. Muy grotesco todo. Teníamos una pantalla gráfica de carga que recicló Konstandin, de una tía medio en bolas. La mandamos así, totalmente desnuda, yo decía que no la podíamos mandar así, que no iba a colar. Y efectivamente, no coló, nos dijeron: oye, chicos, tapad un poco a esta chica, porque... (risas). Fueron en realidad añadirle cuatro píxels para hacer un tanga. Estaba totalmente desnuda: cosas de chavales».

Lo mandaron todo vía correo desde Bilbao, no hubo ningún viaje a Madrid. «Alguna llamada de teléfono y poco más. Lo dimos ya acabado, hablamos de unos primeros pagos y un par de meses después lo vendimos en centros comerciales con la portada que nos hicieron. La portada no era Azpiri pero las he visto muchísimo peores. Era un punki que no era tan punki. Y en el interior del juego, Punkies contra Rockers». ¿Y quiénes eran los malos? «Los Rockers, evidentemente -nos revela Antonio entre risas-, cómo no van a ser malos con esas patillas y esas botas en punta». La redacción de las instrucciones sí que se alejaba de la realidad que había inspirado a Antonio e Igor. El mundo de Evaristo se llamaba nada más y nada menos que Punkilandia, donde el protagonista vivía feliz con sus congéneres punkies como si estuviésemos hablando de un serial de dibujos animados. «Eso se les ocurrió a los editores, y lo vimos ya puesto, y dijimos, pues qué se le va a hacer». El juego tuvo su correspondiente crítica en la revista líder del sector, MicroHobby. «Nos trataron bastante bien para ser un juego no programado a pelo sino hecho con el 3D Game Maker, y teniendo en cuenta que dos o tres meses antes habían hecho un concurso con esta misma utilidad. Se presentaron bastantes juegos al concurso y tenían un cierto nivel. En la crítica ponían que podríamos haber ganado su concurso, pero que como programa comercial dejaba que desear...». Sin embargo, el balance final está claro, como sentencia Antonio: «para chavales como nosotros, vernos en la MH era una gozada».

Konstandin era el mayor del grupo y llevaba todas las conversaciones con System 4. «Vimos pasta al principio, y me compré mis cosas, una cadena de música. Mi padre me decía, ¿pero esto de dónde lo has sacado, no lo habrás robado? Pero no, no lo había robado (risas). Le explicaba lo que habíamos hecho y se alegraba de que el aparato que habían comprado hubiese servido para algo. Pero no hubo royalties. Nos sirvió para nuestros pequeños caprichos». Finalmente, llegó el momento en el que Igor tomó su propio camino y se lanzó a colaborar con Ópera o Zigurat trasladándose a Madrid. «Konstandin nos llevaba unos años, quieras o no, él ya estaba más formado, era más adulto. Nosotros vivíamos con nuestros padres pero él ya tenía sus planes, era un alma más rebelde, más punki. Él fue más ese Evaristo».

La vida es dura en el Bronx

Como si la vida fuese circular, volvemos otra vez al recordado Javier Cano, lejos ya de los tiempos de *Ramón Rodríguez* y ya afincado en la empresa Animagic. De él salió la idea para un proyecto, *Bronx*, que tenía mucho que ver con la línea de juegos de peleas callejeras al estilo de *Renegade*, *Double Dragon* o *Vigilante*, y muy prolijo en grandes gráficos recreando todo tipo de macarras atemorizantes. Javier Arévalo, una de nuestras figuras patrias del videojuego (Pyro Studios, colaborador en juegos como *Commandos*), recuerda el origen del proyecto. «La idea fue de Javier Cano. El concepto era hacer un juego de lucha con personajes grandes. Los detalles (aspecto gráfico, gameplay, etc) los fuimos poniendo durante el desarrollo. Javier Cano era increíble a la hora de plantear conceptos atractivos». Sin embargo, si sus anteriores juegos nacieron de una forma más sosegada, en el caso de *Bronx* el proceso fue más tortuoso. «Por diversas razones, en este proyecto no hubo un liderazgo claro durante el desarrollo, y creo que en buena medida todos nos movimos por la inercia de "lo estamos haciendo, lo seguimos haciendo". Este modelo de desarrollo poco estructurado, que en *Stardust* había funcionado de maravilla (seguramente por nuestra pasión por los matamarcianos), en *Bronx* fue sin duda un lastre. Años después pude interpretar que esta forma de traba-

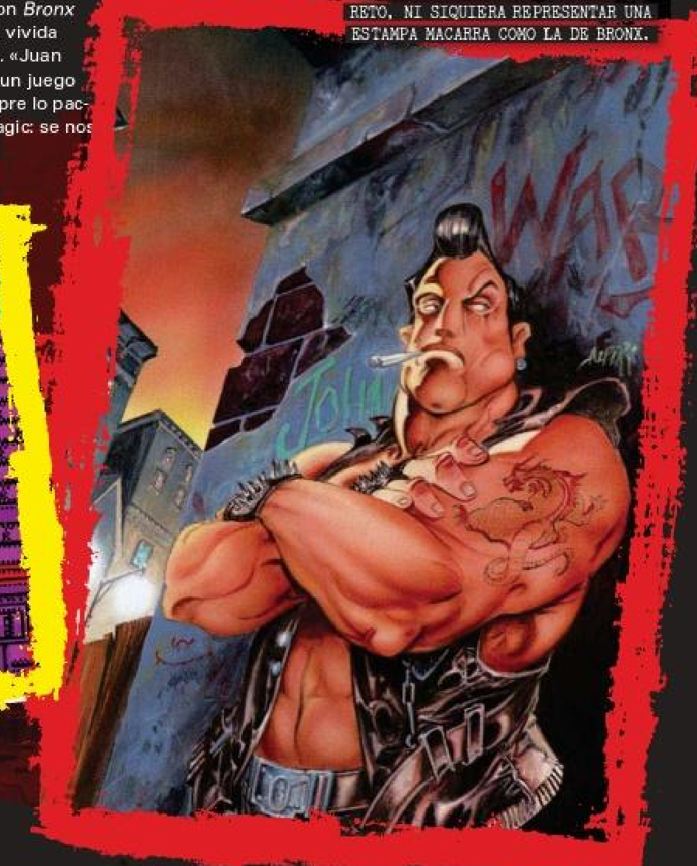
jar era precisamente de lo que en Topo Soft quisieron huir, y tuvo mucho que ver con la salida de Javier Cano de allí. La industria de los videojuegos siempre ha vivido con dificultad el equilibrio entre el orden y el caos…».

En *Bronx*, lo que primó fue crear un juego de lucha al estilo de *The Way of the Exploding Fist*. Los enemigos eran por un lado un compendio de tópicos sobre tribus urbanas de todos los pelajes, y por otro lado, un repaso a iconos mediáticos de los 80 con look transgresor: Mr. T. como enemigo final, una especie de Grace Jones, un bárbaro cyberpunk con aroma a Los Inmortales… Incluía hasta una auto-referencia del sector, con un enemigo de sospechoso parecido con el popular *Freddy Hardest* de Dinamic, posiblemente con consecuencias espinosas. «Siempre supuse que Dinamic debió de tener alguna "conversación" con Javier y Animagic al respecto, pero nunca quise preguntar a nadie (risas). Hoy en día lo uso como ejemplo de lo poco formales que eran las cosas en aquella época». El desarrollo, como nos anticipaba Javier, no fue el más sólido y se alejó bastante del aplomo que parecía mostrar el rocker que protagonizaba la portada concebida por el maestro Azpiri. «La principal dificultad… fuimos nosotros mismos. Era un juego complejo y que necesitó de herramientas para ayudar a construir el contenido (componer gráficos, etc), lo que lo convertía en un reto interesante. Pero es incuestionable que no estábamos tan motivados y centrados en *Bronx* como lo estuvimos anteriormente en *Stardust*. Tanto Juan Carlos como yo estábamos pasando del instituto a la Universidad, descubriendo las posibilidades de los nuevos ordenadores de 16 bits, lenguajes de alto nivel, entornos gráficos… Había muchas cosas tirando de nosotros y nuestra atención». Otro aspecto complicado del juego era la Inteligencia Artificial de los personajes, que se diseñó y programó sin referencias de otros programas similares. «En los juegos más arcade, la IA podía ser sencilla porque la dificultad venía de tener que lidiar con muchos enemigos a la vez y de los retos insertados en el diseño de niveles, pero con un juego de lucha one-on-one, la IA define en buena medida el gameplay completo. Hicimos lo que pudimos, con máquinas de estados y probabilidades, pero nunca tuvimos muy claro si el juego era divertido o no». Las mayores dificultades en la parte gráfica vinieron del trabajo de producción por parte de Antonio López (el grafista del juego) y las herramientas que se tuvieron que construir en un Atari ST para montar las piezas en cada frame de animación, los puntos de anclaje de las armas, zonas de impacto… «Al principio del desarrollo pensábamos que sería posible dejar el tema del uso de colores en Spectrum mejor resuelto, usando rebordes negros para enmascarar los famosos clash de atributos, pero al poco tiempo quedó claro que no sería posible si no se cambiaba radicalmente la concepción gráfica, llevándola más al estilo del *Astro Marine Corps* de Dinamic, o *Dan Dare 3* de Dave Perry».

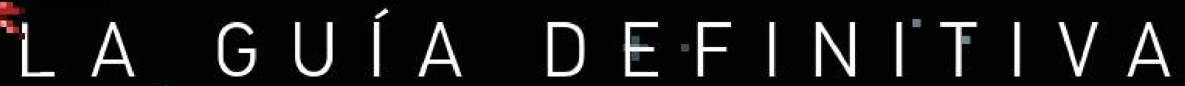
La experiencia de Javier con *Bronx* estuvo en las antípodas de la vivida anteriormente con Topo Soft. «Juan Carlos y yo lo vivimos como un juego de encargo, y de hecho siempre lo pactamos así con Javier y Animagic: se nos pagaría una cantidad a la entrega del máster, y no tendríamos royalties ni nada. Para cuando lo terminamos, estaba claro que Animagic no había cuajado especialmente bien como desarrolladora, que las plataformas de 8 bits estaban en caída, y que el juego en sí no era gran cosa. En esas circunstancias, tuvimos bastante miedo de no llegar a cobrar por el trabajo, pero Javier y Animagic cumplieron al 100% con los compromisos. Aunque no supe nada de las ventas de *Bronx*, no tengo duda que fueron muy bajas y al final Animagic seguro que perdió dinero con el juego».

Con experiencias desacomplejadas y pioneras o proyectos más fallidos, el software lúdico en España mostró que, como producto cultural que era, recogía las influencias mediáticas y sociales que orbitaban alrededor de sus adolescentes programadores. Y además, con una libertad que quizá ahora no existe por la triste presión de lo políticamente correcto. Anticipaba (en su modesto papel) la importancia que tiene ahora como manifestación creativa, como industria y como "foto" de una sociedad, ya sea canalizando literalmente realidades sociales o fabulando sobre el futuro que nos espera. A la espera de los Ciberpunkies que están por venir, nos quedamos hoy con estos entrañables Punkies de Aki.

(ZX SPECTRUM) LOS ENEMIGOS DE BRONX PRETENDÍAN CARICATURIZAR A PERSONAJES CONOCIDOS DE LOS 80: MR. T, GRACE JONES...



A AZPIRI NO SE LE RESISTÍA NINGÚN RETO, NI SIQUIERA REPRESENTAR UNA ESTAMPA MACARRA COMO LA DE BRONX.



LA GUÍA DEFINITIVA: R-TYPE II



¿Cómo sigues la estela de un exitazo del calibre de R-Type? Irem optó por ofrecernos todo lo que funcionó en su precuela, pero intentando hacerlo más grande, mejor y más difícil. Bueno, al menos cumplió uno de sus tres objetivos...

GUNTAH

MANTH

La secuela de *R-Type* apareció en diciembre de 1989, dos años y medio después del original. Esta pausa temporal entre ambos juegos es más que razonable a día de hoy, pero en aquel momento supuso una gran sorpresa que Irem esperase tanto tiempo. 30 meses era una eternidad en parámetros coin-op y más de uno se refirió a *R-Type II* como 'largamente esperado'. Por lo tanto las expectativas eran muy altas, ya que el paso del tiempo hacía presagiar que la secuela se beneficiaría de la evolución del hardware.

Cuando llegó la hora de la verdad, descubrimos que *R-Type II* era más bien *'R-Type Too'*. "A primera vista es bastante decepcionante" escribió Matt Bielby en su columna Slots of Fun de *Your Sinclair*. "Los controles, aspecto e ítems de los power-ups son idénticos al primer juego. Jugar con él es como retrasar las agujas del reloj un par de años." Estas críticas fueron compartidas por otras publicaciones. "*R-Type II* es como ver seis niveles más del original" publicó *Commodore User*. "Sus creadores ni se han molestado en incluir dos jugadores simultáneos."

No, Irem no hizo un *Salamander* y añadió juego cooperativo. De hecho, incluso disminuyó la oferta en su secuela. Lo más criticable es que solo contaba con seis fases en lugar de ocho. Además, algunos de estos nuevos niveles eran demasiado familiares para los fans de *R-Type*, sobre todo la primera fase, que prácticamente era un replay del acto inaugural del original, hasta tenía el mismo final boss (con nuevo aspecto y potenciado eso sí). Curiosamente, el segundo nivel, que transcurría en una cueva parcialmente inundada e introducía una variada fauna enemiga, supuso un auténtico espectáculo que debería haber protagonizado el verdadero comienzo.

La nave R-9 también repitió, aunque se trataba de una versión optimizada (R-9C) que se benefició de un Plasma Beam más poderoso. Si mantenías pulsado el botón, la barra de plasma se recargaba, como siempre, pero si continuabas presionando, se rellenaba una segunda vez para emitir una devastadora descarga de plasma que surcaba la pantalla. Se trataba de una gran idea y el desenlace era espectacular, pero tardaba tanto en cargarse que no resultaba demasiado práctico. ▶



» [Arcade] Esto no sería un *R-Type* si no hubiese una nave gigantesca que destruir.

POW ARMOR

CLINT

GYDOCHER

LADY

CANCER

OLLIE

POWER-UP

Aquí tienes la lista de mejoras a tu disposición



THE FORCE

■ El power-up fundamental, un orbe indestructible que puede ser potenciado e imbuido con diferentes armas.

NEON WAVE

■ Al potenciarse emite lásers circulares. Combínalo con los Shields/Bits para mejorar el poder ofensivo. Un clásico.





REFLECTIVE LASERS

■ Láser que rebota sobre todo tipo de superficies. Ideal para aglomeraciones enemigas.

SURFACE FIREBALLS

■ Envía bolas de fuego a la parte superior e inferior. Perfecto para despejar áreas.





SHOTGUN LASER

■ ¡Novedad! Dispara una pequeña carga explosiva a corta distancia antes de estallar. Genial para lugares estrechos.



SEARCH LASER

■ Otra arma nueva. Emite dos rayos láser de color naranja que se pliegan 45 grados para alcanzar enemigos próximos.

HOMING MISSILES

■ Los misiles de toda la vida. Lanza dos proyectiles que pueden girar 90 grados e interceptar enemigos.



SCATTER BOMBS

■ Este nuevo misil es soltado más que disparado. Cuando impacta, libera una poderosa onda de choque que avanza.

SPEED-UP

■ Aumenta la velocidad de la nave. Se pueden recoger hasta cuatro, pero normalmente con dos es más que suficiente.





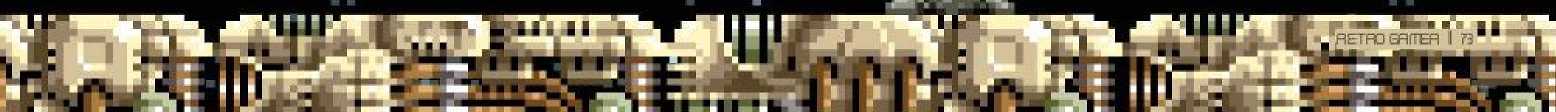
SHIELD

■ Comúnmente conocido como 'Bit'. Flota junto a tu nave y su función principal es defensiva. Puedes equipar dos.

DOGRA



BATTALION



WARGS

POCOS PORTS, MUCHA CALIDAD

R-Type II no visitó demasiados sistemas a lo largo del tiempo



▲ AMIGA

■ Arc Developments dedicó ocho meses a esta conversión y, evidentemente, fue tiempo bien aprovechado ya que es casi idéntico al original. Su único pero es que el framerate sufre en los momentos más intensos, por lo demás es un port notable.

▼ ATARI ST

■ Bastante similar a la gran conversión de Amiga excepto en algunos detalles, como la ausencia de fondos en segundo plano (solo aparecen estrellas). También adolece de otros recortes gráficos, como las cascadas "estáticas" de la fase 2, por ejemplo.







▲ GAME BOY

■ Este es uno de los juegos de Game Boy en los que te preguntas cómo fue posible adaptarlo. Si exceptuamos la ausencia de la quinta fase, es tan cercano al original como puedas imaginar. Excelentes gráficos, buena música... un gran logro en general.



▲ GAME BOY COLOR

■ Incluido como parte de *R-Type DX*, este espléndido lanzamiento incluye versiones en color de ambos juegos de *R-Type* para GB (junto a las versiones originales). Incluye mejoras extra además del color, gracias a una actualización gráfica en toda regla.



▼ PLAYSTATION

■ *R-Types* es una de las compilaciones retro más clásicas y codiciadas del catálogo de la primera PlayStation. Se incluyen los dos primeros episodios con calidad de auténtica coin-op, aunque algunos puristas echarán en falta el segundo loop...



▲ PLAYSTATION 3/XBOX 360

■ *R-Type Dimensions* es el pack soñado por los seguidores de la saga shooter. Ofrece varias opciones y modos gráficos (incluido 'Crazy Camera', como muestra la pantalla), pero también puedes disfrutar de ambos clásicos en su gloriosa propuesta original.



ARMADA BYDO

Los seis jefazos de R-Type II y cómo acabar con ellos

STAGE 1: SUBATOMIC

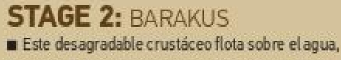
■ Versión mejorada y potenciada de Dobkeratops, el famoso primer final boss del *R-Type* original. En esta ocasión está envuelto en una armadura protectora.

CÓMO VENCERLO: Si destruyes la armadura de la cabeza revelarás su aspecto real. Utiliza Reflective Laser o Plasma Beam para alcanzar su punto vital.

STAGE 2: BARAKUS

■ Este desagradable crustáceo flota sobre el agua, pero puede impulsarse hacia arriba y hacia abajo para aplastarte. Dispara pequeñas bombas también.

CÓMO VENCERLO: Ocúpate de su indiscreto e inquieto núcleo rojo parpadeante, al que solo le falta incluir un cartel luminoso que indique "Dispárame".







STAGE 3: CORVETTE

■ La enorme fortaleza volante recorrerá la pantalla de forma lenta y ceremoniosa. Está controlada por pequeños drones que residen en su interior.

CÓMO VENCERLO: Los mencionados drones son la clave. Alcánzalos con el Plasma Beam o con la cápsula de la nave cuando emerjan del boss.



La cápsula 'Force' regresó y su función permaneció inalterada, aunque contó con nuevas incorporaciones ofensivas. El resto de power-ups originales resistieron intactos y fueron reforzados con dos armas exclusivas: el Shotgun Laser, que proporcionaba una carga explosiva, y el Search Laser que sorprendía a los enemigos cercanos. También se introdujo un nuevo misil con efecto de bomba de dispersión. Los nuevos 'juguetes' eran de agradecer pero se perdió la oportunidad de ampliar el arsenal de forma efectiva, los jugadores seguían utilizando las armas originales.

En cuanto a rendimiento, hubo poca mejora respecto a *R-Type*, que corría en la placa Irem M72. La secuela se proporcionó en forma de kit y funcionaba en el nuevo hardware M82, pero las 'tripas' eran las mismas (procesador NEC V3 de 16 bits) así que las diferencias fueron casi inapreciables. Estéticamente, la secuela fue más oscura y apagada, sin esos colores primarios que hacían al original 'salirse' de la pantalla, algo que resultó perfecto para su estética sombría y orgánica.

R-Type II fue creado para jugadores expertos que habían exprimido el original. Los elementos se ajustaron en lugar de renovarse y aunque contaba con menos fases, se incrementó la dificultad para aumentar el desafío. Como versión mejorada y perfeccionada de *R-Type*, el arcade tuvo éxito, y aquellos que lamentaron las similitudes con su predecesor admitieron que *R-Type II* era una sólida, aunque conservadora, secuela (*Your Sinclair* y *Commodore User* le otorgaron un 93% y un 86% respectivamente, mientras que *C&VG* le puntuó con un 92% y le calificó como "un shooter brillante, tan bueno como el original"). Irem fue a lo seguro para salvaguardar la franquicia, pero si deseabas una alternativa más radical de *R-Type* no tenías más que fijar tus sentidos en otros shooters de la casa: *Dragon Breed*, *X-Multiply* o *Cosmic Cop*, e incluso esa segunda y disparatada secuela llamada *R-Type Leo* de 1992.


» [Arcade] El *R-Type* original era un shooter bastante exigente, aun así la dificultad se incrementó para su secuela.

R-Type II no recibió tantos ports como el original. No hubo adaptaciones para ordenadores de 8 bits, aunque se planificó una versión para C64. Activision comercializó buenos ports para Amiga y Atari ST, ambos desarrollados por Arc Developments, que siempre trató bien a las conversiones coin-op. La modesta Game Boy contó con una versión sobresaliente gracias a BITS.

Para SNES, Irem optó por no adaptar directamente *R-Type II* y en su lugar presentó *Super R-Type*, una edición exclusiva con siete fases. La mayoría de los duelos contra los jefazos fueron alterados o modificados por completo. Como versión doméstica, *Super R-Type* fue una oferta interesante, pero sufría de constantes ralentizaciones y no ofrecía checkpoints intermedios.

Tras el lanzamiento de *Super R-Type* en 1991, Irem adoptó la sensata medida de hacer packs con ambos títulos. Primero fue *R-Types* que apareció para PlayStation en 1998, antes del sobresaliente *R-Type Delta*. El pack incluía versiones de calidad coin-op más una secuencia FMV. Un año después, los dos cartuchos de la portátil de Nintendo fueron recopilados en *R-Type DX* para Game Boy Color. Podías jugar a cualquier *R-Type*, en monocromo y a todo color, así como sentir la experiencia shooter completa, de forma ininterrumpida, enfrentándote a las 14 fases.


» [Arcade] El diseño gráfico de *R-Type II* es muy similar al del primer episodio, algo que nos parece más que apropiado.

En 2009 apareció *R-Type Dimensions*, publicado inicialmente para Xbox 360 y posteriormente PS3 y Nintendo Switch. Una vez más, engloba ambos shooters y permite cambiar entre gráficos originales en 2D y elegantes entornos 3D. La gran novedad es el modo cooperativo, para que puedas compartir la experiencia *R-Type* con otro jugador. En 2014 apareció una versión, no del todo recomendable, de *R-Type II* para dispositivos iOS y Android. Si bien es cierto que *R-Type II* no alcanzó la gloria del original, merece ser recordado por su solidez y gran exigencia. ★

STAGE 4: RIOS

■ Este exigente jefazo en forma de tanque recorre la fase a gran velocidad, obligándonte a perseguirlo mientras evitas la estructura del escenario.

CÓMO VENCERLO: Debido a los obstáculos estructurales y la velocidad, es difícil apuntar al núcleo. Separa la cápsula y que haga el trabajo por ti.





STAGE 5: BLENDER

■ Un muro defensivo equipado con tres reactores gelatinosos. Pequeños enemigos manipulan las "paredes" para dificultar tus movimientos.

CÓMO VENCERLO: Acabar con los tres reactores es bastante complicado. Lo mejor es situarse frente al reactor central y esperar a que se agote el tiempo.

STAGE 6: WOMB

■ El súper jefe final es una actualización del núcleo principal Bydo del final de la primera entrega. La gigantesca criatura contiene dos embriones Bydo.

CÓMO VENCERLO: Con la cápsula tras de ti, penetra en la cámara exterior. Acaba con el primer embrión y emplea Plasma Beam con el segundo.



AUDREY


NUBE
DEMONIO
BEHOLDER
ESTALACTITA
CABEZA FLOTANTE
RED EYE
CEREBRO
CARACOL



GAVIOTA

LA GUÍA DEFINITIVA

GYNOUG

Uno de los primeros, y más delirantes, shooters de Mega Drive no generó ninguna secuela, pero se aseguró un lugar en la historia de los videojuegos por su extraña colección de criaturas. Retro Gamer desciende al Infierno.

Texto de Damien McFerran

GARGOLA ESCUPIDORA

No exageramos al decir que *Gynoug* (rebautizado como *Wings Of Wor* en EE.UU.) conmocionó a los usuarios de Mega Drive allá por 1991. Hasta entonces lo habitual en los shooters 2D, desde los tiempos del *Space Invaders* de Taito, era ponernos al mando de una nave espacial con la misión de derrotar a hordas de sanguinarios alienígenas y poder restaurar la paz en el universo. *Gynoug* – desarrollado por Masaya, un equipo que se haría famoso gracias a títulos como *Cybernator* (conocido como *Assault Suits Valken* en Japan) y la popular saga *Shubibinman/ Shockman* – desplegaba una ambientación muy diferente: asumías el papel de un héroe angelical llamado Wor, procedente de la tierra de Iccus. Cuando la tranquilidad de su mundo se ve amenazada por la aparición de un malévolo ser conocido como 'The Destroyer' y su horda de grotescos demonios, a Wor no le queda más remedio que alzar el vuelo para intentar detener a las fuerzas del Mal.

A lo largo de cinco niveles sorprendentemente largos, *Gynoug* despliega muchos de los clichés de los shooters 2D. Los enemigos atacan por oleadas, disparando proyectiles hacia tu posición, y los jefazos irrumpen hacia la mitad y el final de cada nivel. Sin embargo, el sistema de power-ups de *Gynoug* es bastante peculiar en comparación a otros juegos de la época. Al recolectar orbes de colores aumentamos drásticamente nuestras posibilidades de lidiar con el, aparentemente, interminable desfile de enemigos. Los orbes azules incrementan el ratio de disparo mientras que los rojos aumentan su potencia. El estatus actual de los disparos (velocidad y potencia) queda reflejado por dos contadores situados en la parte superior de la pantalla (con un límite de cinco en cada categoría, aunque se requieren muchos orbes para alcanzarlo). Por suerte, al morir solo nos quitan una unidad de cada, así que al menos no nos dejan vendidos como en otros shoot'em ups.

Además se puede alterar el patrón de los disparos al coleccionar gemas de colores, lo que resulta muy útil cuando tienes que bregar con enemigos que atacan tanto por delante como por detrás. Estas gemas aparecían en el juego bajo tres formas: la gema roja centraba el disparo hacia el frontal, mientras que la gema azul ▶



» [Mega Drive] Los sprites de *Gynoug* pueden ser pequeños, pero rebosan cariño y detalle.





JEFAZOS Las criaturas diabólicas a las que te enfrentarás





DRAGOON

■ Este monstruo de roca puede parecer duro, pero en su parte inferior encontrarás carne tierna que está pidiendo que le disparen.

Mantente bajo y la mayoría de sus disparos de pasarán sobre tu personaje. Sigue disparando a sus partes carnositas para derribarlo.



PEEBLE

■ Esta serpiente con rostro humano no dispare proyectiles. Le basta con embestirte con furia.

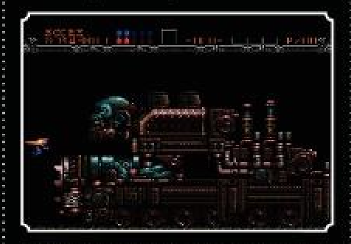
Permanece en el centro de la pantalla y presta atención a los márgenes, para evitar que te sorprenda. Suele irrumpir en la pantalla en el sentido de las agujas del reloj.



LOCOMOTIVE BREATH

■ Una impía combinación de hombre y locomotora. Se rumorea que está en el Infierno por ser el responsable de los retrasos en el Cercanías.

Mantente a la izquierda de la pantalla cuando aparezca y concentra el disparo sobre su cabeza, evitando el pistón de la parte inferior.



GARK

■ Gark es básicamente un enorme horno con muy mala leche. Arroja llamaradas y oculta su punto débil detrás de una quijada de metal.

Vigila los proyectiles rojos y mucho cuidado con la cara de Gark; no solo oculta ahí su punto débil, si no que la abre para vomitarte fuego.



SLOG

■ Este humanoide flotante no parece contento. Suponemos que por tener que pasar toda la eternidad con las piernas flexionadas.

Ojo con los proyectiles azules que dispara Slog: si tus disparos los alcanzan se multiplicarán. Muévete sin parar o estarás perdido.





OGLITHAN

■ Este molusco flotante te espera a mitad del nivel del océano y está protegido por un duro caparazón para evitar daños.

Vigila las andanadas de proyectiles y los misiles con forma de concha que Oglithan te arroja de tanto en tanto.



MONOTROG

■ Parte máquina, parte humano, Monotrog es un artilugio diabólico formado por una nave escoltada por cabezas sin cuerpo.

Permanece en el centro de la pantalla y dirige tus disparos hacia la máquina voladora mientras evitas los proyectiles y los misiles.



PERFIDY

■ Posiblemente el jefazo más chiflado de la historia de los shmup. Lo de sangrar por los ojos no es nada en comparación al falo gigante.

Uno de los jefes más difíciles de todo el juego. Mantente a la izquierda para que no te embista y esquiva los proyectiles rojos que lanza.

MASSEBOTH

■ Adopta dos formas: la primera es un barco hundido cuyo mascarón dispara sin cesar. Una vez destruido, te desvelará su auténtica forma.

Tendrás que ser bastante ágil para evitar el enjambre de proyectiles que arroja, pero si contraatacas con furia lo derrotarás fácilmente.



ORRPUS

■ Sin extremidades, y con la parte inferior de su columna vertebral colgando al aire, Orrpus no parece demasiado feliz. Su cara es un poema.

Evita los glóbulos rojos que escupe y asegúrate de disparar sobre su corazón cuando lo saque a pasear. Es su punto débil.



THE DESTROYER

■ El villano final de *Gynoug* es tan repulsivo que a su lado el Dobkeratops de *R-Type* parece Mister Universo. Es hora de liberarle de su miseria.

Los proyectiles que dispara no son muy rápidos pero te perseguirán, así que no dejes de moverte mientras castigas sin descanso su corazón.







DEMONIO EN ATAÚD

creaba un patrón de disparo en arco que protegía la parte inferior y superior del personaje. Por su parte, la gema amarilla añadía un disparo frontal y otro trasero, aunque este último era irritantemente flojo. Y luego estaban los ataques especiales, que aparecían en forma de papiros coleccionables. Estos consistían en Bolas de Energía (proyectiles que absorbían las balas enemigas), Relámpagos (ataques eléctricos verticales), Flechas (como misiles guiados), Bombas Terrestres, Rayos (que limpiaban la pantalla de enemigos), Fuegos Fatuos, Elementales (parecidos a los Options de la saga *Gradius*) y Escudos de Aura. Y, por último, se podían recoger plumas que aumentaban la velocidad de Wor.

Diseñadas por Satoshi Nakai, el mismo artista que dio vida a los igualmente inquietantes personajes de *Cho Aniki* en la PC Engine, las criaturas de *Gynoug* no se parecen a nada visto en otros shooters. Un crisol de imaginería steampunk, arte medieval y las peores pesadillas de HR Giger que alcanza sus cotas más demenciales con los jefazos. Y eso que las cosas comienzan de manera relativamente moderada, con el dragón de piedra que ejerce de mid-boss y con 'Locomotive Breath' (el tren humanoide) al final de la primera fase. La segunda fase es rematada por 'Masseboth' (una cabeza gigante que usa un barco a modo de sombrero), pero el juego empieza a chiflarse definitivamente a partir de la cuarta fase por cortesía de Orrpus, un grotesco ser con pinta de estar pasándolo realmente mal (ojo a su cimbreante columna vertebral).

El torso flotante no es lo más demencial que ofrece *Gynoug*. Ese honor está reservado a Perfidy, un grotesco humanoide que llora sangre y luce lo que solo puede describirse como el mayor falo jamás visto en un videojuego. Cuando John Szczepaniak, el autor de la maravillosa trilogía de libros de entrevistas a desarrolladores japoneses (y antiguo colaborador de la Retro Gamer británica), preguntó a Nakai sobre el peculiar diseño de Perfidy, el diseñador no pudo ser más sincero: "lo dibujé en secreto y lo metí de golpe". La forma en la que Perfidy sorteó el radar de Sega sigue siendo una incógnita. Quizás sus testers simplemente no lograron sobrevivir en el juego hasta llegar a ese punto. Polémicas fálicas



» [Mega Drive] En *Gynoug* desencadenarás diversos ataques especiales, algunos más efectivos que otros.



» [Mega Drive] No se aprecia sobre el papel, pero este escenario se estremece y retuerce como si estuviera vivo. Es impresionante.

al margen, que Nakai fuera capaz de plasmar semejantes proezas gráficas durante los primeros años de vida de Mega Drive da testimonio de su increíble talento. Desde entonces ha trabajado como freelance, dejando su huella como artista en títulos como *Resident Evil Code: Veronica*, *World Of Warcraft* y *Culdcept*.

Nos hemos centrado bastante en los sorprendentes gráficos de *Gynoug*, pero el juego tiene otras muchas virtudes. La música compuesta por Noriyuki Iwadare (quién también firmó las bandas sonoras de *Gleylancer* y *Langrisser/Warsong*) puede resultar algo simple, pero aporta una innegable carga épica a la acción. Al margen de su factura audiovisual, *Gynoug* también brindaba una notable dificultad, lo que llamó mucho la atención en 1991, en una época en la que MD acogía shooters terriblemente fáciles.

Sega adquirió los derechos para publicarlo en Europa en 1992, donde conservó no solo su peculiar nombre, sino también el icónico diseño de la portada original, con Wor alzando el puño hacia un tenebroso cielo. En EE.UU. el juego debutó un año antes, editado por DreamWorks y rebautizado como *Wings Of Wor*, con una ilustración de Boris Vallejo como arte de portada. El artista de origen peruano ha dejado su huella en numerosas carátulas de Mega Drive / Genesis (*Golden Axe II*, *Ecco The Dolphin*, *HardBall!*, *Phantasy Star IV*, *Turrican*...) así como en portadas de libros, discos o carteles de cine. ¿Qué tienen en común *Wings Of Wor* y el cartel de *Las vacaciones de una chiflada familia americana*? Boris Vallejo firmó ambos.

Mientras Masaya siguió adelante, creando la brillante y no menos inquietante saga *Cho Aniki*, que presentaba un estilo gráfico similar y un sorprendente erotismo, *Gynoug* mantiene la etiqueta de ser uno de los cartuchos más deliciosamente extraños del catálogo Mega Drive. Jamás inspiró una secuela ni se barajó la idea de producir un remake HD. Tal vez porque su elenco de deformes criaturas sigue siendo demasiado desconcertante como para poder mostrarlos por segunda vez ante el público. ★

UNOS CONSEJOS

Cómo acabar con las huestes de The Destroyer

A TODA PASTILLA
■ Al principio el vuelo de Wor es bastante lento, pero a medida que vayas recogiendo potenciadores de velocidad (en forma de plumas) volará con más agilidad. Dos plumas bastan para tener una velocidad aceptable. Recoger más implica un control menos preciso del personaje.

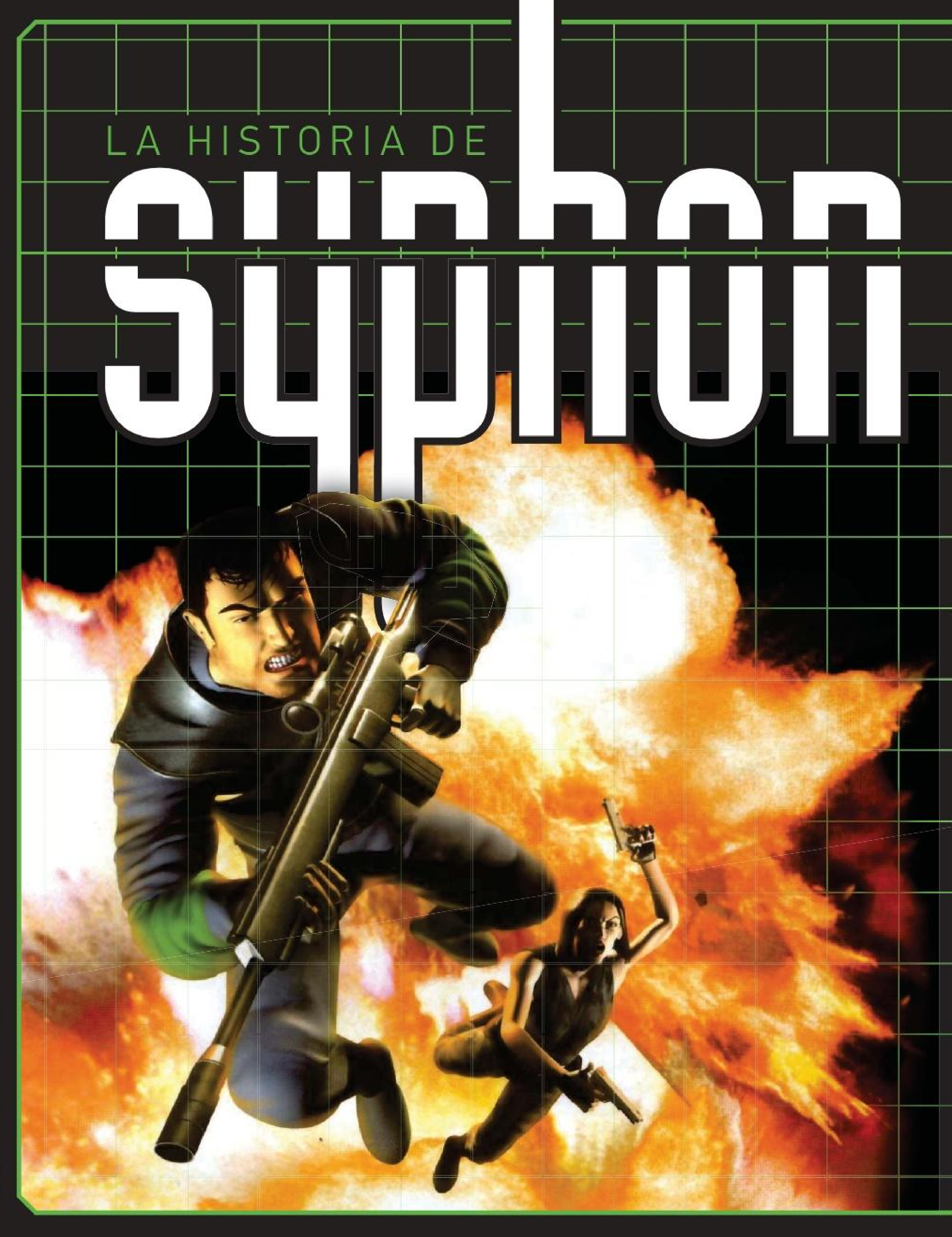
VIGILA TU RETAGUARDIA
■ Durante la mayoría del juego podrás tirar bien con los disparos que proporcionan las gemas roja y azul, pero en algunos momentos el disparo hacia adelante y atrás que brinda la gema amarilla te vendrá de perlas. Por suerte, esta gema suele aparecer en el momento preciso.

ALGO ESPECIAL
■ No desprecies los ítems que proporcionan los ataques especiales, porque a menudo marcarán la diferencia entre el éxito y el fracaso. Por ejemplo, el hechizo del ataque terrestre te vendrá que ni pintado para los enemigos a pie de suelo.

MIRA Y APRENDE
■ Algunos de los jefazos son aterradores, en parte porque algunos ocupan tanta porción de pantalla que parece imposible ponerse a salvo. Pero, como todos los jefes, tienen unos patrones bien marcados. Detectarlos conduce a la victoria.

DISPARA AL NÚCLEO
■ Todos los jefes tienen un punto débil sobre el que debes disparar sin compasión. Escucha el revelador efecto de sonido que suena al impactar en un punto débil, porque a veces estos no son detectables a primera vista.

UNA AYUDITA EXTRA
■ Si la correosa dificultad del juego te está amargando la vida, ve a la pantalla de opciones, selecciona 'Game Level', mantén presionados 'A', 'B' y 'C' y entonces pulsa 'Start' para acceder a un modo más fácil. También puedes acceder al selector de niveles, presionando 'A' en 'Control' durante diez segundos.


LA HISTORIA DE
syphon

Filter

CUANDO EIDETIC SE RECUPERÓ DEL LANZAMIENTO DE BUBSY 3D CREÓ UNA SERIE DE ACCIÓN QUE LOGRÓ ATRAER A LOS JUGADORES DE PLAYSTATION, PS2 Y PSP

Texto de Adam Barnes

No hay duda de que la primera PlayStation consiguió popularizar los videojuegos en la sociedad. *Syphon Filter* es una parte pequeña de la historia de aquella primera PlayStation y mantiene hoy día una base de seguidores. La historia de cómo nació y se desarrolló la franquicia es un buen ejemplo de cómo fue desarrollar juegos en los tiempos de PlayStation y PlayStation 2.

En realidad, la idea nació dentro de Sony. Esta no es la historia de un desarrollador que soñase con mostrar su visión del mundo o con dar forma a una historia que estuviese en su cabeza, era parte de un concepto empresarial. Ni siquiera tenía un diseño concreto, sólo daba algunas indicaciones. "No tengo ni idea de a quién se le ocurrió la idea inicial", dice Richard Ham, diseñador principal del primer juego y de las características básicas por las que la serie se hizo famosa. Richard trabajaba para Eidetic, una desarrolladora con muy mala fama que en esos momentos acababa de pasar por el duro y vergonzoso trance del lanzamiento de *Bubsy 3D* para PlayStation. Richard explica que el nombre del proyecto y la ambientación los había decidido un productor de Sony, que en teoría iba a ser un título de seudo ciencia-ficción en el que la humanidad luchaba por sobrevivir a un virus hubiera acabado con casi toda la población de la Tierra. Se suponía que iba a mezclar elementos de fantasía con un diseño moderno de forma parecida a como lo hacía *Final Fantasy*, pero cuando Eidetic decidió que se llamaría 'Syphon Filter' todo tomó una nueva dirección. "Cuando nos llegó el proyecto", dice Richard, "el productor de Sony al que se le había asignado era un gran aficionado al anime y le encantaba *Golgo 13*, que es una serie de manga que va de un asesino, así que dijo: 'Vale, vamos a mantener esto de la fantasía futurista, pero que sea un asesino o algo parecido'".



» [PlayStation] Prender a alguien en llamas solo con mantener pulsado el Taser un rato es uno de esos momentos inolvidables de PlayStation.

Eidetic empezó a trabajar sobre esta idea, y Sony fue uno de los pocos editores dispuestos a "arriesgarse con nosotros cuando casi nadie más lo haría". Cuando nombraron a Richard jefe de diseño del proyecto lo primero que decidió cambiar era todo eso del asesino con una ambientación de seudo ciencia-ficción. Estaba desando hacer un juego que fuera diferente, uno que redimiera a Eidetic de los fallos cometidos con *Bubsy 3D*. "Lo primero que dije fue: 'Vale, me gusta la idea, pero ¿por qué utilizarla en este rollo de una guerra en el futuro? Hagamos

» [PlayStation] *Syphon Filter* fue injustamente comparado con *Metal Gear Solid*, aunque algunas partes se parecían.

PERSONAJES PRINCIPALES

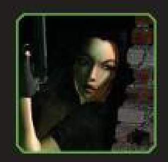
Hay bastantes personajes en la serie. Esta es una selección de los más destacados



GABRIEL 'GABE' LOGAN

■ El principal protagonista, como de la familia para cualquier fan de *Syphon Filter*. Es el Solid Snake de la serie, su Sam Fisher. Gabe Logan es un parte muy importante de la historia incluso en los juegos en los que ni siquiera aparece.

LIAN XING



■ La lugarteniente de Logan y uno de los pocos personajes que ha aparecido en toda la franquicia, e incluso en ocasiones ha sido jugable. Un dato: en los juegos de PS2 y PSP fue doblada en inglés por la misma actriz que hizo Mei ling en Metal Gear Solid.

MARA ARAMOV

■ La asesina a sueldo Mara Aramov es otro de los personajes recurrente en la serie, sobre todo como principal enemigo o jefe a mitad del juego. En ocasiones ha ayudado a Logan, pero solo cuando a ella también le beneficiaba hacerlo.

TERESA LIPAN



■ Ha sido un personaje recurrente en la serie desde su primera aparición en *Syphon Filter 2*, con frecuencia dando indicaciones sobre la misión en la distancia. No obstante, no se sabe nada de ella desde que resultó herida en *Logan's Shadow*.

MAGGIE POWERS

■ Es inimaginable una serie de espías americanos en la que no les ayude el MI6. Powers (¿será la hermana de Austin?) es la típica británica que hay en todas las historias de este estilo. Colabora con Logan en todos los juegos a partir de *Syphon Filter 3*.

LAWRENCE MUJARI



■ Este amigo de Teresa llegó también a la serie en *Syphon Filter 2* y ha tenido un papel destacado en algunos capítulos. Como experto en bioquímica, su objetivo es ayudar a erradicar el virus y curar a los aliados infectados.

GARY STONEMAN

■ Este ex-agente de la CIA y veterano asesino a sueldo aparece en varios juegos de la serie a partir de *Omega Strain*, y en algunos es también jugable. Es el típico soldado estadounidense duro como una roca pero sabe cómo recoger valiosa información.

COBRA



■ El personaje sin nombre de *Omega Strain* sustituyó a Gabe Logan como protagonista para que pudiese existir el multijugador de PlayStation2. Cobra se puede personalizar según el gusto del jugador y puede ser hombre o mujer.

▶ que sea en el presente' porque en aquel entonces, a mediados de los 90, no había nada de ese estilo, nadie concebía que se hiciera una producción triple A que no tuviese una ambientación de esa ciencia-ficción fantástica. Insistí mucho porque había dos ideas que me tenían loco: por un lado, me encantó la película *Asesinos*, con Antonio Banderas. Y dije 'mantengamos todo este rollo de *Golgo*, pero que mole tanto como *Asesinos*, que transcurra en el presente". Aunque en Sony no gustó la idea, al final les dejaron hacerlo aunque con una modificación propuesta por una ejecutiva llamada Connie Booth que "influyó en el juego en muchos aspectos -dice Richard- Fue la que dijo: 'No creo que a la gente le guste que sea un sicario, vamos a convertirles en espías'".

La historia del juego cambió un poco, pero la jugabilidad se basó en la segunda idea que volvía loco a Richard: el cine a lo John Woo, con un estilo y un sentido de la acción que quería ver implementado en el juego. "Habíamos jugado a *GoldenEye*, que era un juego revolucionario, habíamos jugado a *Tomb Raider* -que acababa de salir- y de hecho, desde el punto de vista de la jugabilidad, estos dos juegos fueron los que más me influyeron". A Richard le gustaba lo de los espías de nuestra época de *GoldenEye* y los tiroteos acrobáticos con dos pistolas de *Tomb Raider* le dieron la idea de que el juego girase en torno a un combate ágil que imitaba ese cine de Hong Kong que tanto admiraba.

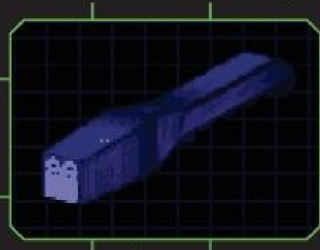
Todo el diseño estaba ya definido, y era el turno de Eidetic de crear el contenido. Richard nos habla de las barreras que tuvo que superar el estu-



» [PlayStation] No hay juego de espías que se precie que no tenga una fase en Moscú y otra en la que tu agente acabe a tiros en un club nocturno.

EL ARSENAL DEL BUEN ESP

Un héroe de acción vale lo que su arsenal



▲ TASER AÉREO

■ Tal vez el arma más famosa de todas las de la serie; tiene el cómico efecto de prender en llamas a los enemigos. Da igual que se suponga que es para el sigilo.



▲ 9MM

■ La pistola básica y la que tiene Gabe por defecto. Viene equipada con silenciador, con lo que es útil en las misiones de sigilo en las que puedes matar.



▼ RIFLE DE FRANCOTIRADOR CON SILENCIADOR

■ Está disponible sobre todo en las misiones centradas en el sigilo. Puede detectar a los enemigos que se mueven en la oscuridad.



▼ K3G4

■ Aunque se empuña con una mano, es un rifle de asalto. Destaca por su habilidad para disparar a través de los chalecos antibalas, así que no hay que apuntar a la cabeza.



dio con *Syphon Filter,* de cómo había tantos vídeos en pasillos y en oficinas para que el trabajo avanzase más rápido, de las sesiones de captura de movimientos tan raras que, al final, en la animación de un personaje corriendo parecía que se hubiera hecho caca encima. De lo que Richard está más satisfecho es cómo resolvieron lo de la inteligencia artificial (IA): un "pequeño truquillo que daba la sensación de que te estaban atacando todo el tiempo". Richard explica que tuvo que ejecutar líneas de "escriptados" interpolados o "líneas espagueti" como las llama, para crear muchos peligros potenciales. "No sabemos cuáles aparecen, qué líneas se activan", añade, dejando caer que así es como se logró la impredecibilidad de la IA que tanto gustó.

Estas soluciones imaginativas fueron decisivas en el desarrollo del juego para PlayStation. Eidetic había dado un bocado demasiado grande, pero con un poco de ingenuidad y mucha determinación se las apañó para lograr un juego excepcional. Pero les llevó bastante tiempo llegar hasta ese momento, y Sony estaba presionando mucho; cuenta la leyenda que *Syphon Filter* estuvo bajo el filo del cuchillo un par de veces. "Sí, es cierto", confirma Richard, "pero, la verdad, en aquel momento no me enteré. Yo estaba apretando los dientes, sin levantar la cabeza y me estaba matando a trabajar para que el juego fuese lo mejor posible, pero parece que tuvimos problemas con 989 Studios", que era una división de Sony con bastante poder decisorio sobre los juegos que la empresa publicaba en Estados Unidos. En el caso de *Syphon Filter,* parece que Richard salvó sin darse cuenta al juego de ser cancelado. "Connie me dijo: 'Richard, eres el jefe de diseño, tienes que venir conmigo a 989 Studios en San Francisco.' Al llegar allí me llevaron al despacho de Kelly Flock, el presidente de 989 Studios, uno de los pesos pesados de la industria, y le hice una demo del juego. Me senté y empecé a hablar del juego como si no hubiera un mañana. Le conté lo que teníamos, y lo que queríamos conseguir, las dificultades que estábamos teniendo y cómo íbamos a resolverlas. Intenté contagiarle mi pasión por el juego. No tenía ni idea de que nos estábamos jugando el futuro del juego, nadie me dijo nada".

La charla de Richard funcionó, salvó el proyecto y, por tanto, a Eidetic. "Al parecer, conseguimos lo que necesitábamos -que no sé si era más presupuesto, más tiempo o, simplemente, que los de arriba confiasen en nosotros-, así que nos dieron la oportunidad, seguimos con todo adelante y lanzamos el juego". *Syphon Filter* salió para PlayStation en febrero de 1999, y tuvo una recepción excelente. Se le comparó con *Metal Gear Solid,* que había salido a la venta unos pocos meses antes, pero la ingeniosa combinación de sigilo, tiroteos y la libertad del jugador contribuyeron a darle una identidad única que ya quisieran otros para sí. Pero la existencia de *MGS* cayó como una losa sobre el equipo. Faltaban pocos meses para el lanzamiento y era tarde ya para cambiar algunos de los elementos en los que el juego se parecía al clásico de ▶

"YO ESTABA APRETANDO LOS DIENTES"

Richard Ham

» [PlayStation] Eidetic aplicó en los momentos iniciales de *SF2* lo que había aprendido en el primer juego.

PÍA



▲ **G-18**

■ Pistola automática con una de las mejores tasas de disparo. Elimina a los enemigos más débiles pero puede dejar a Gabe vendido porque el cargador tiene pocas balas.

▼ **M16**

■ El rifle de asalto más común de cualquier juego. Suele ser uno de los primeros rifles de asalto que consigue el jugador y es un arma todoterreno.





▲ **M-79**

■ Este lanzagranadas aparece poco en la serie por razones obvias. Va muy bien para deshacerse de grandes grupos de enemigos o incluso de vehículos blindados.

▼ **AU300**

■ La AU300 es una de las armas menos realista de la serie. Utiliza una mira de Rayos-X para que el jugador dispare sus balas especiales a través de superficies duras.





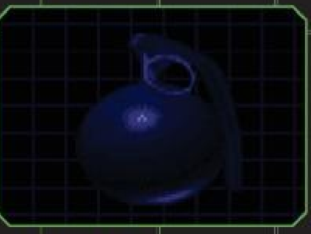
▲ **ESCOPETA**

■ Aunque está pensada para el combate de cerca, la capacidad de la escopeta para derribar enemigos es útil cuando luchamos contra un grupo a media distancia.

▼ **HK-5**

■ El Heckler & Koch parte del MP5, un arma muy utilizada en los juegos. Como ametralladora es más rápida que una pistola y más ligera que el rifle de asalto pero mas débil a distancia.





▲ **GRANADAS**

■ Hay granadas de varios tipos en los distintos juegos. Sobre todo pueden utilizarse para atacar en su variante explosiva o para el sigilo cuando contienen gas venenoso.

▼ **ARCO**

■ Es difícil encontrar una. La ballesta es un arma no letal útil para debilitar a los objetivos sin matarlos y es especialmente útil contra objetivos no hostiles.



SALVAR A (TODO) EL MUNDO

No es una exageración decir que Syphon Filter te lleva por todo el mundo



ALASKA
■ Gabe no suele ir a lugares glamurosos y el comienzo de los juegos de PSP es una buena muestra, con unas cuantas misiones en la parte más fría de Norteamérica.

CIUDAD DE NUEVA YORK, NUEVA YORK
■ Una ubicación habitual en la franquicia: en un centro de exposiciones, el biolaboratorio de la Agencia y en las calles de la ciudad.

HELSINKI, FINLANDIA
■ El *Dark Mirror* de PSP incluye varias misiones que acaban en la sede de Aerospace Integrated Technologies.

BIELORRUSIA
■ Cobra viaja a Rusia para investigar una desaparición de ganado, pero al final resulta que este asunto sin trascendencia está relacionado con el virus Syphon Filter.

CARTAGO, MICHIGAN
■ *Omega Strain* empieza con Cobra, el personaje del jugador, que debe lidiar con una amenaza terrorista durante varias misiones en Cartago.

DUBLÍN, IRLANDA
■ Gabe se alía a bordo del SS Lorelai con el MI6 para hundir el barco que transporta el virus Syphon Filter.

ATLÁNTICO NORTE
■ Como si fuera un recuerdo de *SF3*, *Omega Strain* lleva al jugador a realizar una operación de rescate en una plataforma del Atlántico Norte.

BOSNIA
■ Para ser una amenaza que empezó en EE.UU., el virus Syphon Filter se ha extendido a un buen número de países europeos.

COLORADO
■ Las aventuras de Gabe empiezan en las Montañas Rocosas, pasan a una carretera interestatal y a un viaje en tren, para acabar con un accidente.

ZURICH, SUIZA
■ Niculescu es el principal enemigo de *Omega Strain*, y su torre está en Zurich. Cobra acompaña al famoso Gabe Logan para demostrar la conexión de Nicolescu con el Syphon Filter.

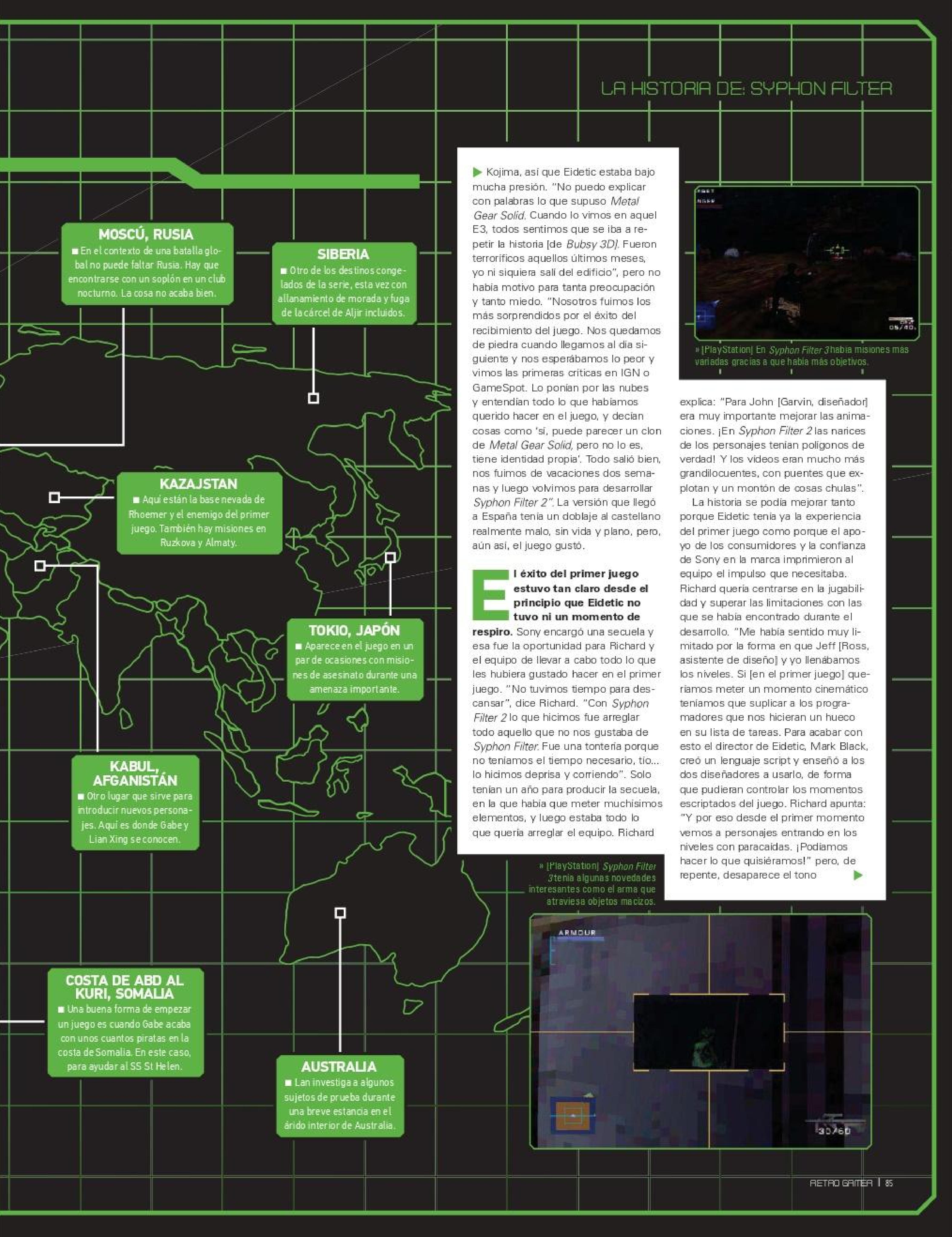
PESCARA, ITALIA
■ Un brote del virus Syphon Filter golpea esta ciudad italiana. Los jugadores tienen que investigarlo. Claro está, también aparece un capo mafioso.

WASHINGTON, DC
■ La primera fase deja claro el tono del juego: los terroristas se han apoderado de las calles de Washington y Gabe debe ayudar a solucionar el problema.

COSTA RICA
■ El primer juego comienza aquí, pero también se puede jugar en *Syphon Filter 3* como parte de sus flashbacks.

IQUITOS, PERÚ
■ Suramérica no aparece demasiado en la serie, aunque es el primer lugar que aparece. Gabe se encuentra con un viejo conocido en Perú.

MPUMALANGA, SUDÁFRICA
■ No forma parte propiamente de *Syphon Filter*, pero Mujari tiene una misión aquí que explica su presencia en la serie.



Kojima, así que Eidetic estaba bajo mucha presión. "No puedo explicar con palabras lo que supuso *Metal Gear Solid*. Cuando lo vimos en aquel E3, todos sentimos que se iba a repetir la historia [de *Bubsy 3D*]. Fueron terroríficos aquellos últimos meses, yo ni siquiera salí del edificio", pero no había motivo para tanta preocupación y tanto miedo. "Nosotros fuimos los más sorprendidos por el éxito del recibimiento del juego. Nos quedamos de piedra cuando llegamos al día siguiente y nos esperábamos lo peor y vimos las primeras críticas en IGN o GameSpot. Lo ponían por las nubes y entendían todo lo que habíamos querido hacer en el juego, y decían cosas como 'sí, puede parecer un clon de *Metal Gear Solid*, pero no lo es, tiene identidad propia'. Todo salió bien, nos fuimos de vacaciones dos semanas y luego volvimos para desarrollar *Syphon Filter 2*". La versión que llegó a España tenía un doblaje al castellano realmente malo, sin vida y plano, pero, aún así, el juego gustó.

El éxito del primer juego estuvo tan claro desde el principio que Eidetic no tuvo ni un momento de respiro. Sony encargó una secuela y esa fue la oportunidad para Richard y el equipo de llevar a cabo todo lo que les hubiera gustado hacer en el primer juego. "No tuvimos tiempo para descansar", dice Richard. "Con *Syphon Filter 2* lo que hicimos fue arreglar todo aquello que no nos gustaba de *Syphon Filter*. Fue una tontería porque no teníamos el tiempo necesario, tío... lo hicimos deprisa y corriendo". Solo tenían un año para producir la secuela, en la que había que meter muchísimos elementos, y luego estaba todo lo que quería arreglar el equipo. Richard explica: "Para John [Garvin, diseñador] era muy importante mejorar las animaciones. ¡En *Syphon Filter 2* las narices de los personajes tenían polígonos de verdad! Y los vídeos eran mucho más grandilocuentes, con puentes que explotan y un montón de cosas chulas".

La historia se podía mejorar tanto porque Eidetic tenía ya la experiencia del primer juego como porque el apoyo de los consumidores y la confianza de Sony en la marca imprimieron al equipo el impulso que necesitaba. Richard quería centrarse en la jugabilidad y superar las limitaciones con las que se había encontrado durante el desarrollo. "Me había sentido muy limitado por la forma en que Jeff [Ross, asistente de diseño] y yo llenábamos los niveles. Si [en el primer juego] queríamos meter un momento cinemático teníamos que suplicar a los programadores que nos hicieran un hueco en su lista de tareas. Para acabar con esto el director de Eidetic, Mark Black, creó un lenguaje script y enseñó a los dos diseñadores a usarlo, de forma que pudieran controlar los momentos escriptados del juego. Richard apunta: "Y por eso desde el primer momento vemos a personajes entrando en los niveles con paracaídas. ¡Podíamos hacer lo que quisiéramos!" pero, de repente, desaparece el tono

» [PlayStation] En *Syphon Filter 3* había misiones más variadas gracias a que había más objetivos.

» [PlayStation] *Syphon Filter 3* tenía algunas novedades interesantes como el arma que atraviesa objetos macizos.

MISIONES PARA EL RECUERDO

Recordamos algunos de los mejores y más espectaculares momentos de la serie.

EL COMBATE CON EL LANZALLAMAS



■ La lucha con Anton Girdeux está diseñada con un buen sentido del ritmo e introduce la idea de disparar a un enemigo blindado en la espalda, algo que hoy día no se utiliza. La pelea en sí era un reto y se percibía como algo único y con personalidad.

EL HELICÓPTERO



■ La batalla de *Syphon Filter* contra un helicóptero recuerda a la de Metal Gear Solid, pero no deja de ser un momento destacado en el juego. Fue un momento cumbre después de escalar un edificio tras una misión de sigilo en tierra, pasando por una misión de desactivación de misiles antes de escapar a través de un silo, hasta llegar a este momento.

EL ASESINATO DEL COMANDANTE



■ Gracias a la flexibilidad del lenguaje guionizado de *Syphon Filter 2* los desarrolladores pudieron crear momentos destacados. Había muchas de estas escenas emocionantes, pero este sutil puzle en el que había que matar a un comandante sin que sus aliados se dieran cuenta proporcionó momentos de gran emoción.

EL TREN DESCONTROLADO



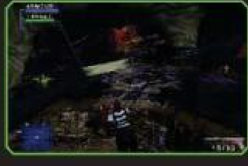
■ Mucho antes de la batalla de *Uncharted 2* en la que se despeñaba un tren, *Syphon Filter* ya había creado una escena espectacular. El juego está repleto de eventos interesantes, y este es uno de los mejores, con Gabe saltando de un vagón a otro y atacando al helicóptero.

PONTE UN TRAJE



■ La primera fase de *Syphon Filter 3* es especial porque no pone a los jugadores en mitad de un tiroteo. Un Gabe Logan trajeado toma el ascensor hasta una habitación de hotel, donde está todo lo que necesita para acabar con su objetivo. Era una manera sencilla, pero brillante, de empezar un juego de espías.

DESDE LAS ALTURAS



■ En *Syphon Filter 2* el jugador empieza en el nivel inicial lanzándose en paracaídas, lo que transmite una sensación muy de "espía". En su primera misión Mujari también se tiraba en paracaídas a una mina de oro, pero en este caso el jugador podía elegir entre caer en mitad del tiroteo, aterrizar detrás del enemigo y matarlo en sigilo o buscar otro camino.

▶ alegre: "y ahí cometí mi mayor equivocación en toda mi carrera el mundo de los videojuegos", se lamenta, y añade que Mark "nos dio demasiado poder". Eidetic cumplió la fecha de lanzamiento de marzo de 2000 y la secuela igualó el éxito de su antecesor, pero Richard siente no haberse "dado cuenta de que uno de los puntos fuertes de *Syphon Filter* fue que era impredecible. Con tanta acción no había momentos de pausa y, peor aún, el movimiento del jugador estaba limitado para que no se rompieran esos momentos guionizados. "Teníamos que impedir que hicieras algo que te impidiera ver estos momentos tan espectaculares, porque los *betatesters* del juego lo rompían todo el rato", dice Richard. *"Syphon Filter* tiene momentos muy buenos, pero se juega demasiado sobre raíles".

Pero la base de seguidores quería más Syphon Filter y PS2 empezaba a asomar la patita y Eidetic no quería perdérselo. Cuando Sony compró la empresa en el 2000 y la renombró como Sony Bend -por la pequeña ciudad de Oregon en la que estaba el estudio- se volvieron locos pensando en lo que podrían hacer en la siguiente PlayStation. "En ese momento en la oficina todo el mundo estaba enganchado a *Diablo* y *Counter-Strike*, así que me inspiré en esos juegos. Se llamaría *Syphon Filter Online* e iba a salir al mismo tiempo que PS2. Tendría algunas características adelantadas a su tiempo; Richard enumera: "Iba a tener niveles en 3D reales generados de forma aleatoria, multijugador con drop-in, drop-out, una meta campaña, 100% cooperativo, con elementos narrativos aleatorios que se combinarían con los guionizados, íbamos a poder dar doble puñetazo. Íbamos a hacer muchísimas cosas". El concepto ya estaba en marcha y llevaba un tiempo de rodaje, incluso contaba con una nueva IA que solucionaría los problemas de *Syphon Filter 2*. "Iba bien", recuerda Richard. "Estaba más entusiasmado que nunca con el desarrollo". Pero Sony, la propietaria del estudio, pensó que le compensaba crear un tercer *Syphon Filter* para PlayStation y convenció a Sony Bend para pasarse de PS2 a PlayStation, y la mayoría de esos elementos especiales se quedaron en el camino. "Fue como: ¡anda ya! ¿De verdad? He llegado demasiado lejos, no podéis pedirme que retroceda", dice Richard, quien no retrocedió. Él puso en marcha el proyecto pero pronto se fue y le dio a Jeff Ross la oportunidad de ascender a jefe de diseño. Lógicamente, el resultado fue un juego confuso que estaba metido a capón en PlayStation con tan solo ocho meses de desarrollo, de forma que resultó ser un batiburrillo sin la calidad de los dos juegos anteriores.



» [PSP] La implementación de niveles realizados por el usuario en *Combat Ops* fue bastante extraña.



» [PSP] *Dark Mirror* introdujo nuevos elementos en la jugabilidad, como la tirolina.

> "AHÍ COMETÍ MI MAYOR EQUIVOCACIÓN EN TODA MI CARRERA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS"
>
> Richard Ham

» [PS2] Los gráficos y algunos detalles de *Omega Strain* eran impresionantes, pero fue todo un reto técnico conseguir que el motor pudiera con un juego más abierto.

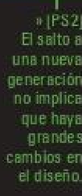
Ya había unas expectativas creadas respecto a *Syphon Filter*. Sony había visto que podía impulsar, Bend estaba preparado para trabajar en PS2 y los jugadores ya sabían lo que podían esperar de la serie. John Garvin, el guionista de *Syphon Filter* hasta el momento, siguió teniendo el control creativo del siguiente proyecto y entraron nuevos diseñadores para crear el *Syphon Filter* de la siguiente generación. "El objetivo con *Omega Strain* era, por supuesto, hacerlo *online*", dice Scott Youngblood, diseñador senior de este proyecto. "Invertimos mucho en tecnología para poder hacerlo". La nueva generación de *Syphon Filter* online iba a recuperar los elementos que Richard se había propuesto para mezclarlos con una estructura de misiones más habitual que permitiese el uso del cooperativo a través de internet. "Para mí fue un gran paso en el multijugador y es lo que me pareció más interesante de este proyecto", dice Scott. "En lugar de tener misiones que fueran para un jugador o a pantalla partida, trabajamos con la idea de que cada jugador tuviese su propia PlayStation. Todo se complicó porque había más posibilidades de que algo saliera mal".

Como era una idea totalmente nueva, al equipo le costó encontrar el equilibrio correcto. Scott explica que hubo mucho de ensayo y error y muchas pruebas, pero no fue suficiente. Añade: "A menos que tengas miles de jugadores no podrás ver todos los problemas que pueden surgir". El simple hecho de conseguir que el sistema funcionara sin problemas era ya complicado: "Los diseñadores tenían que hacer muchas cosas a mano de la geometría del nivel y de los enemigos. Me hubiera gustado tener más tiempo para trabajar esa parte, decir: 'Vale, hemos hecho un nivel, es posible jugarlo tal como está, pero ¿podemos hacer que sea más divertido?'". Nada fue como se esperaba. PS2 no logró ser el dispositivo online que Sony esperaba y esto afectó a *Omega Strain*. La división entre modo multijugador y para un jugador había afectado a su diseño pero, como se jugaba sobre todo en solitario, acabó decepcionando a los jugadores. Scott afirma "Fue un poco un juego experimental, no había nada parecido en una consola, así que no sabíamos qué recepción iba a tener". Tras año y medio de desarrollo, *Syphon Filter: Omega Strain* salió en PS2 en mayo de 2004 y tuvo una acogida silenciosa. El problema fue el "arreglo" que se hizo para atraer a un público más variado, lo que afectó tanto al aspecto online como al offline del juego. El lanzamiento de *SOCOM* dos años antes tampoco jugó a su favor ya que estableció las normas de cómo debía ser un multijugador en PS2 y el tipo de juegos que debía tener la consola. Se acabó la acción grandilocuente de *Syphon Filter*, ahora se trataba de un combate táctico y lento. De forma similar a como *Mario 64* machacó a *Bubsy 3D* y cómo se comparó a *Syphon Filter* con *Metal Gear Solid*, el equipo estaba sufriendo el peso de la fama.

Es probable que esa fuera la razón por la que el desarrollador volviese a sus raíces en los dos últimos juegos. En lugar de intentar mezclar, el siguiente juego, *Dark Mirror*, separó completamente el modo para un jugador del multijugador. Scott explica: "Con *Omega Strain* nos dimos cuenta de que crear un multijugador de este tipo no nos funcionaba muy bien. No cumplía los objetivos para un jugador ni para el multijugador, así que dimos un paso atrás y nos preguntamos qué experiencia multijugador podíamos diseñar para *Syphon Filter*". Esto supuso que dos diseñadores trabajaron para crear dos modos separados: Scott se encargó del multijugador y Ron Allen del de un jugador. Este último se basó en los juegos anteriores para ver qué había funcionado mientras que Scott analizó cuáles eran los estándares del multijugador de la época. Además, la serie se pasó a PSP. Según Scott, "fue una decisión del estudio. Siempre habían querido desarrollar algo para la nueva plataforma, fuese esta como fuese. El mayor reto fue pasar a una pantalla pequeña, había que destacar más algunas cosas para que se vieran. Pero, aparte de esto, no había demasiadas diferencias en desarrollar para PS2 o para PSP". Para cubrirse las espaldas Sony Bend lanzó el juego para PSP en 2006 y luego lo portó a PS2 a más resolución. Se trataba de un juego parecido al que acabó siendo el último de la serie, *Logan's Shadow*, que fue un juego del montón que salió para PSP en 2007, junto a otro lanzamiento solo online que ampliaba las posibilidades de los dos "verdaderos" *Syphon Filter* que salieron para la portátil. Este último juego, *Combat Ops*, dio a los jugadores la opción de generar misiones y compartirlas con otros jugadores. Pero, pese a la calidad de los tres juegos, la serie no logró ser tan atractiva como otras marcas de Sony y el resultado fue que, aunque ha habido rumores y los fans de *Syphon Filter* todavía confían en que salga un juego nuevo, la serie lleva inactiva más de una década. Su final llegó no con una gran explosión sino con un chisporroteo. Lo interesante es que muchos de los desarrolladores originales de Eidetic siguen en Sonic Bend, trabajando en su primer juego de consola desde *Omega Strain*. El juego de supervivencia zombi *Days Gone* es algo muy diferente a lo que hizo antes el estudio y hay mucha expectación por jugarlo, como si Bend tuviera que examinarse otra vez. Ahora que títulos clásicos de PlayStation como *Spyro* o *Crash* vuelven a estar activos, es posible un regreso de *Syphon Filter*. A lo mejor si *Days Gone* tiene buenos resultados... ✱



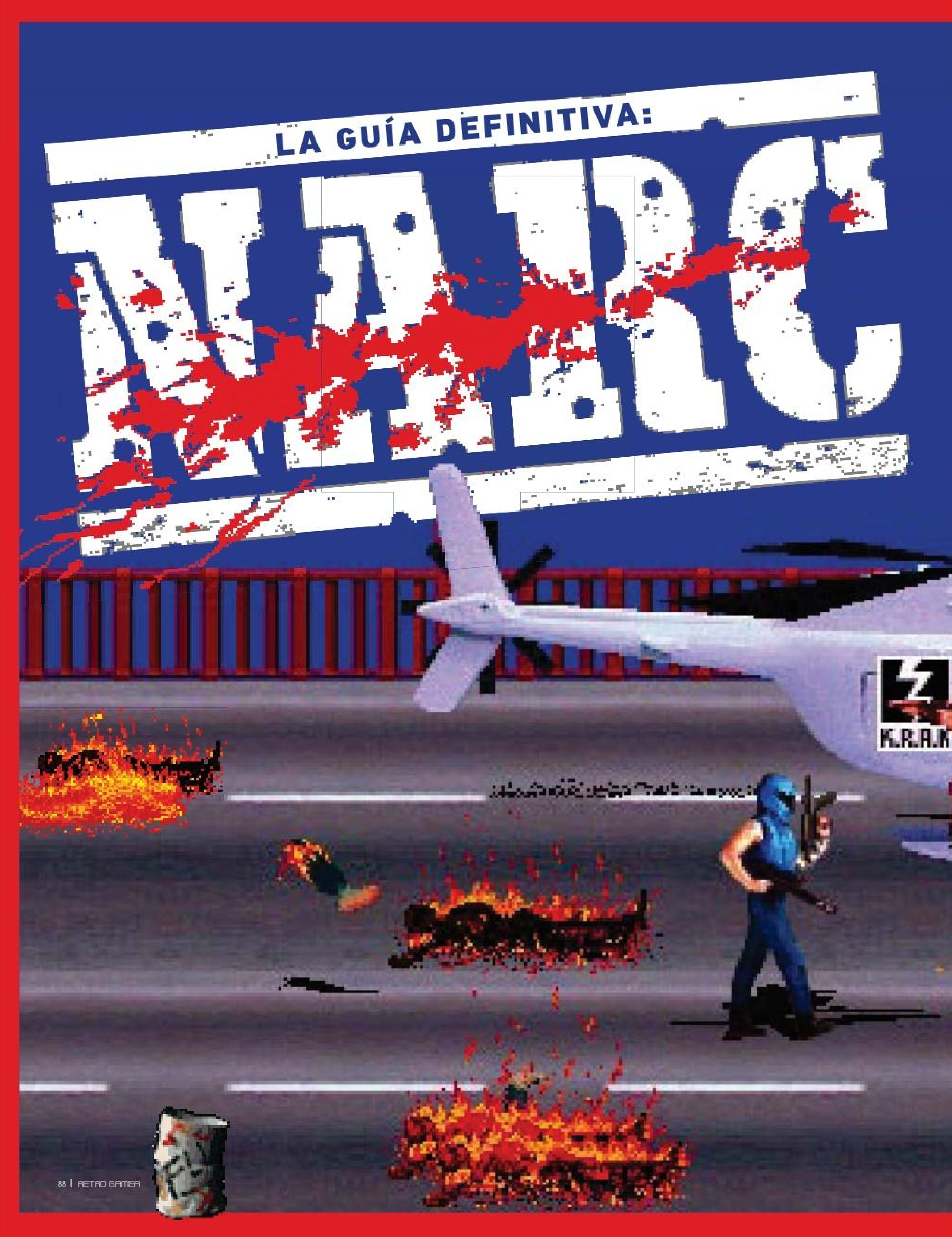
» [PSP] Sorprende que pasaran bastantes años antes de que apareciera un nivel bajo el agua en la serie.



» [PS2] El salto a una nueva generación no implica que haya grandes cambios en el diseño.



» [PSP] Los juegos de PSP fueron bien recibidos y el equipo de Bend manejó el desarrollo muy bien.


LA GUÍA DEFINITIVA:
NARC
K.R.A.K



» [Arcade] Puedes usar muchas palabras para describir *Narc*, pero "aburrido"no es una de ellas.

¡La ciudad ha sido invadida! ¡Asesinos! ¡Gangsters! ¡Chulo P@t#s! ¡Lo peor de la Tierra está por todas partes! Sólo tu puedes restaurar la ley y el orden. Con el dedo en el gatillo, es hora de limpiar las calles...

Texto de Graeme Mason

Es probable que nunca hayas jugado a algo como *Narc*. Violento y sórdido, es como una peli de acción de los ochenta, fusionada con un sobrecargado mensaje antidrogas y que, según se rumorea, era el favorito de una conocida "gamer", y antigua primera dama de EE.UU., Nancy Reagan.

Adelantándose diez años a otros polémicos títulos como *Grand Theft Auto*, *Narc* fue diseñado por Eugene Jarvis, programado por George Petro y llegó a los salones en 1988, tras la compra de Williams Electronics por Midway Games. Se vendió como el gran regreso de la compañía.

Y es tan ridículo, al nivel de mearse encima de la risa, que resulta imposible no imaginarse a su diseñador y programador tronchándose con cada exagerado detalle de jugabilidad o trama que añadian. Empezamos con los personajes jugables, dos polis sin escrúpulos llamados Max Force y Hit Man. Vestidos con coloridas armaduras de combate (azul y rojo), también llevan cascos de moto y les caracteriza una total falta de sutileza. Estos futuristas "maderos" deben infiltrarse en los dominios de Mr Big, rey del inframundo criminal en una indigente y miserable urbe. A su paso saldrán hordas de chulos, gángsters, yonkis y psicópatas, todos intentando eliminar a los héroes de la forma más grotesca posible. Estos chorizos deben ser pacificados de cualquier forma, un delicioso eufemismo para la masacre que aguarda en cada esquina de *Narc*.

Cada nivel tiene scroll horizontal de izquierda a derecha, con un efecto de pantalla semi-3D para que los personajes se muevan hacia dentro o hacia fuera del decorado, y contienen puertas de las que emergen los enemigos, o que son la salida a la siguiente zona. Para ello, el jugador debe encontrar una tarjeta de color, por lo general ▶

LAS CONVERSIONES







ZX SPECTRUM

■ Aunque se eliminó todo el color del arcade y se sustituyó por dos tonos variables, la versión de Spectrum es un trabajo impresionante. Un pelín lento, pero admirable por la cantidad de contenido del original que retiene, incluyendo los subniveles y la variedad de enemigos. Sólo para 128k, pero un noble esfuerzo de The Sales Curve y Ocean.

AMSTRAD CPC

■ Algo más lento que el port de Spectrum (algo que es raro, considerando que comparten código), el Amstrad añade mucho más color, aunque es más pobre en casi todos los demás aspectos. El sonido brilla por su ausencia, y los gráficos a menudo se convierten en una confusa explosión de píxeles. Es la peor de las conversiones de 8 bits.

AMIGA

■ El Amiga recibió pobres conversiones arcade a principios de los noventa, pero este en concreto supuso un esfuerzo más que decente, aunque no iguale a su, supuestamente pariente inferior, el C64. Más turgente en su ritmo, el *Narc* de Amiga carece de la explosiva jugabilidad de C64, y acaba resultando un poco aburrido.



» [Arcade] Una calle americana cualquiera, nada inusual, ni un pelín extraño que ver aquí...

en el suelo o en poder de un matón. Como en otros arcades, comienza despacio, antes de que un enjambre de criminales caiga sobre los narcs. El arma por defecto es un subfusil, con munición limitada. También se pueden coger cohetes, para terminar por la vía rápida, aunque hay que evitar a los civiles. En cualquier caso, no todo son tiros; Max Force y Hit Man son polis, y pueden apresar enemigos poniéndose sobre ellos y usando su infinito suministro de esposas.

Las pruebas abandonadas (como alijos o fajos de dinero) se pueden recoger, aunque como cabría esperar es arriesgado, ya que los títeres de Mr Big tienen armas, jeringuillas... Dispararles es más seguro, y satisfactorio, a pesar de los bonus que podemos ganar por arrestarles.

El jugador comienza en las calles de ciudad deprimida, donde es asaltado por numerosos y clónicos yonkis con gabardina. Después, la refriega sigue en el andén del metro, rumbo al laboratorio secreto del científico adicto Dr Spike Rush, AKA Hypoman, quien está ocupado produciendo drogas para vender en la calle. Aquí la violencia del juego vira hacia lo extraño. Atacado por violentos rottweilers, los polis deben contraatacar o ser mordisqueados hasta la muerte. Pero, a diferencia de sus dueños humanos, quienes caen al suelo una vez muertos, los canes mutan en cachorro al ser disparados, y huyen a replantearse su vida. También pasamos por un puente y un vivero antes de llegar a las oficinas de Mr Big y a su organización, Krack. Ábrete paso entre los gangsters de la junta directiva y llegarás al duelo con el mismísimo Mr Big, ya sin silla de ruedas. En un glorioso, ridículo y totalmente inesperado giro, Mr Big se transforma en una hinchada cabeza sonriente que dispara misiles a los héroes. Dale con suficientes cohetes y se volverá a transformar, en una calavera metálica con columna vertebral, que escupe a los polis lo que parecen trozos de carne.

Y luego está el coche. Descartado un aburrido coche patrulla o berlina sin matrícula, los polis conducen un sobrio Porsche rojo, con lanzacohetes, metralletas delanteras y ordenador a bordo que revela detalles de los jefes que los esperan. Disponible en la larga sección del puente, puede ser conducido a altísimas velocidades con una completa falta de respeto por la vida humana y el código de circulación. Aunque, una conducción descuidada, suele acabar en la notoria y explosiva destrucción del frágil vehículo, rematada con el gag de una rueda rebotando. Cada narc comienza el juego con tres vidas, y una barra de energía, que los malhechores de la ciudad van menguando muy alegremente.

Tras estrenarse en los salones, *Narc* causó furor entre los padres, quienes se oponían a que sus retoños se expusieran a este sanguinario acercamiento del cumplimiento de la ley, aunque el sórdido tono del juego escapaba a la censura. Dado el desfile de extremidades sanguinolentas que ocupaba la pantalla cada vez que el jugador disparaba un cohete, no es de extrañar.



COMMODORE 64

■ Programado por Simon Pick, fue su último juego en C64, y menudo trabajazo para despedirse. Sensiblemente más rápido que sus compañeros de 8 bits, los cuadrados gráficos del Commodore encajan con el juego perfectamente. Acompañado de una gran música, sigue siendo una de las mejores conversiones arcade para C64.



ATARI ST

■ Compartir código con Amiga se tradujo en un port de Atari ST dentro de la media, lastrado además por un scroll espasmódico. Es una pena, porque la base de un buen juego está ahí, y el port sólo necesitaba un poco más de esmero en su jugabilidad. En cualquier caso, la presentación, como en la versión de Amiga, es de primera.



NES

■ Llevar uno de los juegos arcade más violentos de la historia y adaptarlo a la familiar Nintendo Entertainment System fue… atrevido. Para ser justos, es una conversión excelente de Rare y Acclaim, que se mueve a buen ritmo y retiene mucho de la jugabilidad original, aunque con los detalles sanguinolentos muy atenuados.

PIXEL PERFECT



Perrete · Helicóptero · Matón Gigante · Max Force · Camello Armado · Yonki · Yonki Trastornado

Planta Sospechosa · Cubeta Química · Camello · Barril · Rueda Rebotante · Alijo de Droga · Fajo de Billetes · Llave de Puerta · Cadáver en Llamas · Prostituta



Contenedor Asqueroso · Coche deportivo



Coche Accidentado



Club Nocturno Ruinoso

GALERÍA DE CANALLAS



LA BANDA DAS LOF

■ La primera tarea de los narcs es acabar con la distribución de Mr Big, gestionada por una banda, los Das Lof. Con gabardinas para disimular su cargamento, estos chungos acuden en masa a por los polis. Deben ser abatidos o detenidos (para conseguir un bonus).



JOE ROCKHEAD

■ Los narcs son un quebradero de cabeza para Mr Big, obligándole a sacar a los tipos más duros. Joe Rockhead vive en una frenética ira de esteroides, lo que le hace poderoso e inmune al dolor, y difícil de matar. Si te pilla, será lo más parecido a una caricia infernal.



DOCTOR SPIKE RUSH

■ Interrogando a los miembros de Das Lof, descubrirás la localización del laboratorio de Mr Big, y que el Dr Spike Rush está preparando una mezcla aún más potente. Es un rival peligroso, que te lanzará peligrosas jeringas venenosas al más mínima descuido.



MR. BIG

El "gran hombre", el objetivo de los narcs. Primero aparece en silla de ruedas, retirándose a su guarida para evitar el fuego enemigo, antes de desvelar su forma real: una gigantesca cabeza sobre una plataforma móvil. Llénala de plomo y volverá a cambiar, por sorpresa, a una calavera metálica.

KINKY PINKY

■ Antes de alcanzar el cuartel general de Mr Big, los narcs deben pasar por las chungas y sucias calles del centro. Portando un cuchillo de cocina y con una aterradora máscara de payaso, Kinky Pinky manda aquí, y sus miembros no dudan en secuestrar a los distraidos viandantes.

SARGENTO SKY HIGH

■ Con los laboratorios destruidos, toca descubrir de dónde viene la marihuana, y ver quien la está protegiendo. Ese rol recae en el Sargento Sky High, soldado veterano, adicto al porro y custodio del criadero de Mr Big. Despacha al villano y asegúrate de coger algunas plantas... ¡Son una prueba!





GRUPO DEL CUARTEL GENERAL

■ Finalmente, los narcs penetran en el cuartel general de Mr Big, pero no sin antes enfrentarse a legiones de matones con traje de gángster. Armados con subfusiles, estos gangsters son lo último en asesinos de profesión, y te amargarán el camino hacia la guarida de Mr Big.

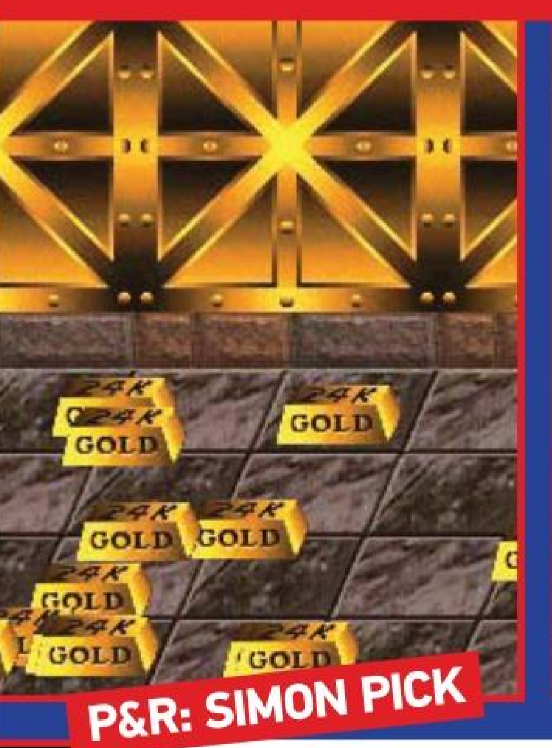


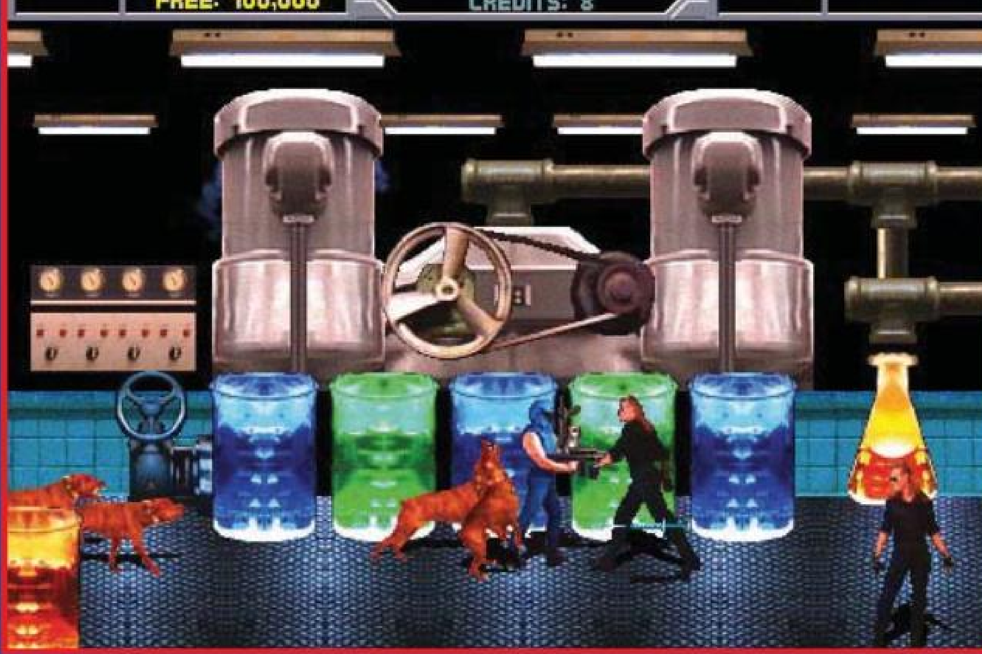
» [Arcade] Dicen que el crimen no compensa, pero patear el culo al crimen si sale a cuenta.





» [Arcade] Sea lo que sea lo que fabrique Mr Big, no queremos nada.





P&R: SIMON PICK

Hablamos con el programador tras la versión de Narc para Commodore 64 y productor para The Sales Curve sobre todas las conversiones de esta recreativa run-and-gun



¿Cómo consiguió The Sales Curve el trabajo con *Narc*?
Como parte de su plan de cinco años para convertirnos en editor, Jane [Cavanagh, fundadora de Sales Curve] estaba desarrollando títulos para unos pocos editores. Usamos cada proyecto para contratar nuevos programadores y artistas para que creciera el equipo interno de desarrollo, Random Access. Con el éxito y calidad de *Silkworm* y a la habilidad negociadora de Jane, fue fácil conseguirlo.

¿Cuál fue tu papel?
Básicamente hubo tres versiones del juego. La de C64 fue independiente; Spectrum y Amstrad compartieron código, como las de Amiga y ST. Mi rol, además de programar la de C64, fue seguir los avances, para asegurar que llegábamos a las fechas. También monté el equipo.

¿Tuviste acceso a la máquina recreativa de *Narc*?
Sí, tuvimos un mueble en la oficina. Una de las primeras órdenes de negocio fue coger los sprites de las ROM. Matt Spall, nuestro informático, fue quien hizo esto. No podíamos usarlas directamente porque tenían mucho color y resolución, pero fueron super útiles como material de referencia. Dato curioso: ¡Matt es el hermano del actor Timothy Spall!

¿Estabas al tanto de la recreativa y su reputación?
No, no teníamos constancia. Muchos juegos de la época giraban en torno a disparar cosas, pero nos costó entender todo el tema de la cultura de la droga en aquel momento. Creo que evitamos males mayores minimizando la sangre y haciendo que los malos se hundieran en el suelo en lugar de quedarse el muerto a la vista.

¿Hubo algún problema durante el desarrollo de *Narc*?
Un mes antes de terminar el desarrollo, Dave Leitch seguía teniendo problemas para hacer que la versión de ZX Spectrum fuera lo suficientemente rápida. Estaba casi bien, pero petardeaba a veces. Hasta que un día, se dio cuenta que estaba actualizando la pantalla dos veces por cada ciclo del juego – hablando técnicamente, estaba copiando el buffer de pantalla a la memoria de vídeo dos veces. Eliminó esa ridícula segunda actualización ¡y de repente el juego se volvió super rápido y mucho más jugable!

¿Quedaste satisfecho con tu trabajo en C64? ¿Vendió bien?
Sí, hubo muchas cosas con las que quedé encantado: modo para 2 jugadores simultáneos, el scroll de color, balas con sombra, el scanner y las letras pintadas con spray. Todo eso era difícil de hacer bien. Creo que todas funcionaron bien, aunque fue hacia el final de la era de 8 bits, así que no creo que las versiones de C64, Spectrum o Amstrad vendieran muchísimo.

Dada la fecha, ¿hubo 'crunch'?
Hubo un tiempo en el que trabajé desde casa, echando horas como loco. Y siendo años antes de Internet o el email, cada dos días hacía un diskette, iba a correos y usaba el servicio de entrega en el mismo día (creo que se llamaba Red Star) para que llevaran el disco a Clapham Junction, la estación mas cercana al testeo de The Sales Curve. Ellos jugaban al título y entonces me mandaban por fax una lista de bugs, en la que trabajaría antes de enviarles otro diskette dos días después. ¡Cómo han cambiado las cosas!

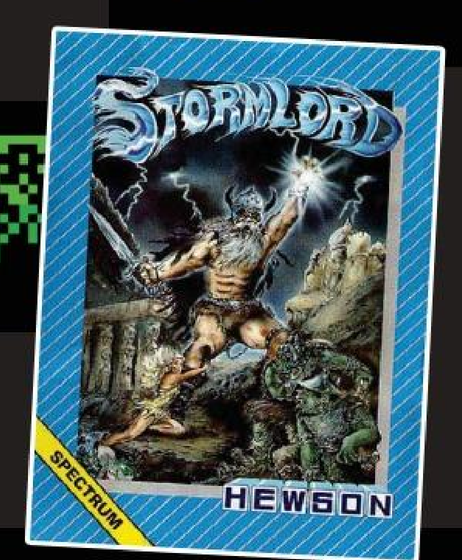
La angulosa cabina vertical es atípica, en tanto en cuanto los controles están alojados por debajo del monitor, en su propio compartimento rectangular sobre la unidad principal de la máquina. Los joysticks de ocho direcciones se usaban para manejar a los personajes, y junto a estos hay cuatro botones, disparo, cohete, salto y agacharse. Bajo el capó, *Narc* contiene un circuito Texas Instrument, el TMS34010, y fue uno de los primeros juegos en usar es procesador de gráficos integrado. Su habilidad para crear sprites de mayor definición se explotaría aún más en juegos como *Mortal Kombat* y *NBA Jam*.

Dada su infamia y éxito, las versiones domésticas de *Narc* llegaron dos años después. La mayoría fueron editadas por Ocean Software, y desarrolladas por The Sales Curve a través de su equipo interno, Random Access. *Narc* recibió alabanzas de casi toda la prensa, sobre todo en los dos ordenadores fabricados por Commodore. La única voz discordante fue *Your Sinclair*, aunque cargaron más las tintas por el contenido que por su calidad. Por último, la versión NES fue lanzada por Acclaim, aunque la desarrolló Rare, reteniendo así la conexión británica entre todos los ports domésticos.

Echando la vista atrás, quizá resulte difícil ver porqué *Narc* causó alboroto. Influenciado por las sensacionalistas pelis de acción de la época, y la ciencia ficción distópica de filmes como *Terminator* y *Robocop*, no fue muy crítico a la hora de recrear el mundo yonki urbano, ni contiene nada especialmente fresco para el público actual, exceptuando su tono irónico. Muchos de los personajes de *Narc* protagonizaron los dibujos de Acclaim *The Power Team*, sobre todo *Max Force* y el principal villano, Mr Big, insuflando vida a *Narc* más allá de los salones y ports domésticos. Midway intentó relanzar la serie en PS2 en 2005, con estrellas como Ron Perlman y Michael Madsen, pero no dejó huella. Mientras el remake se ha hundido para siempre en el lago de los juegos a ser olvidados, el *Narc* original sigue siendo el favorito de los fans. Con sus gráficos y tono únicos, parece claro por qué se le sigue recordando con cariño. ★

CÓMO SE HIZO

Stormlord

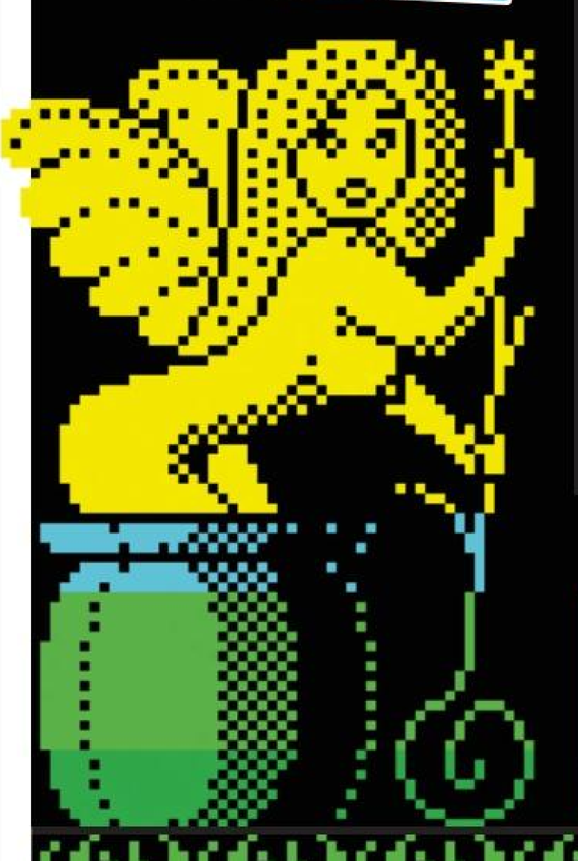


Después de producir un trío de exitosos títulos de ciencia ficción para Hewson Consultants, Raffaele Cecco cambió de dirección. Retro Gamer muestra cómo esto llevó al desarrollador a crear su puzle de fantasía, *Stormlord*.

Texto de Rory Milne

Los jugadores y la prensa amaban los juegos de ciencia ficción de finales de los años 80 de Raffaele Cecco (*Exolon*, *Cybernoid* y *Cybernoid II*), por lo que lo normal era imaginar que el diseñador tendría la tentación de continuar este camino con un cuarto título de ciencia ficción. Cuando le preguntamos, vimos que esto no fue así. "Estaba aburrido del género de ciencia ficción, ya que mis últimos juegos eran de ese tipo", admite Raffaele. "Cuando diseñé los juegos me preocupaba más la forma en que los objetos interactuaban de una manera más abstracta, en lugar de permitir que el entorno "espacial" guiara el diseño del juego. Así que los gráficos de ciencia ficción eran realmente decoración. Sin embargo, como todavía estaba dibujando mis propios gráficos en ese momento, la idea de poder explorar algunos estilos diferentes era atractiva".

El estilo del que habla Raffaele fue la fantasía, que el desarrollador atribuye en gran medida a sus hábitos de lectura y escucha en ese momento. "Leí El Señor de los Anillos, y en ese momento escuchaba mucha música de Queen", señala Raffaele. "Junto con sus populares temas comerciales, hicieron algunas canciones más oscuras que aludían a las hadas y otras ideas fantásticas. Pensé que todo el entorno de fantasía estaba lleno de buenas ideas, así que me decidí por él. Como de costumbre, Hewson lo apoyó y no le importó correr riesgos con algo diferente".



Con el género decidido, Raffaele se centró en la jugabilidad, y aunque a menudo se supone que *Stormlord* se basó en *Exolon*, no fue realmente así. "No puedo decir que *Stormlord* fuera el sucesor de *Exolon*", comenta Raffaele. "Para empezar, *Stormlord* era un juego con scroll, mientras que *Exolon* no tenía. Probablemente haya más similitud con *Equinox*, ya que tenía más entorno abierto para explorar que *Exolon* o *Cybernoid*. Viendo los juegos, puede haber una similitud, ya que todos los gráficos fueron dibujados por mí y tenía un estilo que se adaptaba a mis limitadas habilidades como artista".



» [ZX Spectrum] Los puzles en *Stormlord* a menudo implican una larga caminata para encontrar el objeto requerido.

Una habilidad artística que el desarrollador consideró que estaba más allá de sus posibilidades fue la animación del protagonista, por lo que se aseguró los servicios del artista que había creado el sprite principal para *Exolon*, Nigel Brownjohn, aunque posteriormente se le pidió al animador Dale un cambio de imagen. "¡Se parecía un poco a Shrek!", dice Raffaele sobre la apariencia inicial de su protagonista. "Tendría que especular sobre lo que pasó con el personaje, pero supongo que fue un primer borrador rechazado por parte del animador, Brownjohn, quien también animó al personaje de *Exolon*. Parecía más un malo que un héroe, y tengo un vago recuerdo de que a Hewson no le gustaba. No creo que su mochila cohete realmente hiciera nada, especialmente si era un borrador inicial, por lo que fue un intercambio de gráficos directo. El personaje final era un héroe de fantasía barbudo, pero creo que los cuernos que sobresalían de su casco le daban ese aire vikingo".











» [ZX Spectrum] Los trampolines catapultan al héroe del juego a grandes distancias a través del cielo nocturno.

» [ZX Spectrum] Un par de oponentes son piezas de ajedrez que encajan muy bien en el mundo surrealista del juego.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS

» **DESARROLLADORES:** RAFFAELE CECCO Y NICK JONES

» **LANZAMIENTO:** 1989

» **PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, CPC, ETC

» **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

Además del personaje principal de *Stormlord*, Raffaele se encargó del resto de tareas de animación, que gracias a la banda de rock favorita del diseñador, incluía oleadas de peones y caballeros mortales. "Una vez más, volviendo a los primeros discos de Queen, había un tema llamado March Of The Black Queen", recuerda Cecco. "Esa pista siempre me hizo pensar en un juego de ajedrez por razones obvias, así que metí algunas piezas de ajedrez. De hecho, pensé que iban bastante bien con las ideas de fantasía / hadas. Además, el hecho de que no necesitaran ninguna animación los hizo más atractivos, ya que solo podía deslizarlos por el suelo".

Sin embargo, Raffaele ideó una innovadora mecánica donde los trampolines lanzaban al vikingo a un cielo nocturno lleno de estrellas que permitían al héroe recorrer grandes distancias en el reino de hadas en el que se desarrolla su búsqueda. "Tras la lujosa animación de vuelo, no había más que un teletransportador, como los de *Equinox* y *Exolon*", afirma Raffaele. "Al ser capaz de moverme instantáneamente de un área del mapa a otra, se añadieron todo tipo de opciones de puzle y me permitió usar todas las áreas del entorno. Así que la característica acabó como una herramienta útil de diseño de juegos".

Pero incluso en situaciones donde los trampolines no estaban disponibles, Raffaele se aseguró de que la gravedad no fuera un gran problema para su héroe al darle un salto estándar y un salto supercargado. "Me gustó el energizador de *R-Type*, pero no creo que esa haya sido la influencia", reflexiona Raffaele. "Realmente no recuerdo qué influyó en el salto de altura variable, pero probablemente se basó en hacer que el personaje fuera más receptivo y me diera más flexibilidad para diseñar los niveles". Por ejemplo, podría forzar al jugador a realizar saltos rápidos y cortos en ciertas áreas, mientras que en otras necesitarían grandes saltos para superar un obstáculo"

El diseñador también tenía otra mecánica en desarrollo que funcionaba de manera similar, con el propósito de armar al héroe con rayos de corto alcance y espadas de largo alcance. "Al igual que el salto de altura variable, las diferentes armas me permitieron agregar más variedad de jugabilidad", razona Raffaele. "La idea era que el jugador pudiera completar el juego práctica-



» Raffaele Cecco ha trabajado en varios clásicos de 8 bits para Hewson.

LAS CONVERSIONES

Así son todas las versiones existentes de Stormlord.

AMSTRAD CPC



■ Dado que la versión para CPC fue desarrollada por el mismo equipo que hizo el original para ZX Spectrum, no sorprende que ambos juegos sean muy similares. La principal diferencia entre ambos son los coloridos gráficos que mostraba el juego en Amstrad CPC.

C64



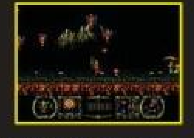
■ Programado por el cocreador original, Nick Jones, con gráficos de Hugh Binns, tiene una música pegadiza, pero hay muchos menos enemigos que en el original, lo que, naturalmente, lo hace un poco más fácil que el juego en el que está basado.

ATARI ST



■ En lugar de versiones coloreadas de los mapas de bits del Spectrum, como los otros ports de 16 bits de Hewson, la versión ST tiene nuevos elementos visuales que aprovechan el apartado gráfico del sistema de Atari. Además de una estética mejorada, se incluyen dos niveles adicionales.

AMIGA



■ Esencialmente es una versión con mejor sonido que la de Atari ST y que cuenta con los mismos dos niveles adicionales. Al igual que la adaptación a ST, la de Amiga tiene olas menos intensas que la versión de Spectrum, con enemigos muy diferentes a los del original.

PC



■ Aunque se parece a la versión de Amiga, la de PC-DOS suena como el original de Spectrum. Aquí se reemplaza el vuelo del original a través de la mecánica del cielo nocturno con un águila a través de niveles, lo que le permite evaluar los desafíos futuros.

MEGA DRIVE



■ Al igual que en Atari ST, Amiga y PC, la adaptación de Mega Drive es una versión mejorada de las publicadas en los ordenadores de 16 bits. Además de un sonido mejorado, esta versión incorpora cuatro etapas que combinan elementos de los niveles de hadas y castillos existentes.

JUEGOS CONTROVERTIDOS



LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

■ Además de tener una portada que mostraba a amazonas prácticamente desnudas, el juego de US Gold se anunció seis meses antes de su lanzamiento. Las quejas sobre retrasos y desnudos podrían haber desaparecido si el juego hubiera sido bueno, pero era decididamente aburrido.



GAME OVER

■ Inspirado por *Ghosts 'N Goblins*, e igual de difícil, *Game Over* se hizo más conocido por el pezón parcialmente expuesto en su cubierta. Sin embargo, la polémica pronto se cortó de raíz, ya que las quejas sobre los anuncios iniciales del juego publicados en las revistas dieron lugar a publicidades posteriores que censuraron la portada en el Reino Unido.

mente con un arma, pero si era un poco más inteligente en su elección, podría encontrar algunas secciones menos frustrantes".

Además de las armas y los saltos, y las secciones de disparos y plataformas que facilitaron estos mecanismos, Raffaele implementó un tercer tipo de jugabilidad en forma de puzles de causa y efecto. "Los puzles se adaptaron muy bien al estilo de fantasía y la exploración que se requería para completar los niveles", señala el diseñador. "*Exolon* y *Cybernoid* eran casi totalmente lineales, así que bajé un poco el ritmo del juego para hacer pensar a los jugadores. No había hecho un juego antes con acertijos apropiados, por lo que añadió interés al juego"

Pero a pesar del añadido de los puzles a la fórmula de Raffaele, su último proyecto aún reflejaba su preferencia por los títulos arcade en lugar de las aventuras. "*Stormlord* era fundamentalmente un juego de acción, así que no quería ir demasiado lejos. Además, los juegos de acción eran mis preferidos", considera Raffaele. "En la mayoría de los casos, los puzles no eran



» [ZX Spectrum] A menudo *Stormlord* nos da la oportunidad de volar hasta otra sección.

> "NO SE DIFERENCIABA MUCHO DE LO QUE SE PODÍA VER EN CUALQUIER PINTURA DEL RENACIMIENTO"
> Raffaele Cecco

más que variantes de los puzles de cerradura y llave, un poco como las tarjetas de colores en *Equinox*. Sin embargo, tener un efecto gráfico diferente, como las abejas volando hacia la miel, permitía una experiencia más satisfactoria cuando resolvías el puzle".



Raffaele introdujo rondas de bonificación románticas entre etapas en las que su héroe podía ganar vidas enviando corazones a las hadas y recogiendo sus lágrimas. "Me gustó mucho ese pequeño minijuego", dice Raffaele con una sonrisa. "¿Tal vez estaba tratando de mostrar un lado más suave del personaje principal? Creo que encaja perfectamente con todo el tema de las hadas. Sin embargo, quita los gráficos de ese minijuego y, ¿qué tienes? Realmente era un simple shoot'em-up en el que las balas eran corazones, los aliens eran hadas y los pick-ups que dejaban caer al dispararles eran lágrimas".

Mientras Raffaele pulía los niveles centrales del juego, su editor, Hewson Consultants, estaba realizando una gran campaña de marketing previa a la publicación, pero las capturas de pantalla de la revista y las demos en cinta de esta campaña publicitaria, resultaron ser algo controvertidas. "Recuerdo que las hadas desnudas causaron revuelo", reconoce Raffaele. "Pero



Más juegos de 8 bits que causaron un gran revuelo



ATHENA

■ Teniendo en cuenta lo monos que son los gráficos de *Athena*, es irónico que su portada provocara un debate tan acalorado. Además de las preocupaciones sobre Athena, que aparecía casi desnuda, Ocean Software también recibió una queja de que una sección de la armadura que llevaba el Minotauro en su portada parecía un falo gigante..



BARBARIAN

■ La decisión de poner a Maria Whittaker con poca ropa en la portada de *Barbarian* fue una genialidad, ya que el furor resultante ensombreció completamente las decapitaciones del juego. Tal vez para evitar las acusaciones de sexismo, *Barbarian* también tenía a un hombre semidesnudo en su portada, aunque no ayudara a calmar la controversia.



VIXEN

■ Tras la exitosa estrategia de marketing de *Barbarian*, Martech Games le siguió, dándole a *Vixen* una portada con una Corinne Russell apenas vestida. A pesar de la impresionante animación digitalizada, el juego era insulso, y después de que Boots se negara a venderlo, Martech lanzó una versión con solo la cara de Corinne en la portada.



MÁS DEL EQUIPO

EXOLON
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1987

CYBERNOID
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1988

DELIVERANCE (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1990



» [ZX Spectrum] Liberar a la última hada de Stormlord no es difícil, pero llegar a la prisión es un gran desafío.

no sé el porqué de este escándalo, ya que no se diferenciaba mucho de lo que se podía ver en cualquier pintura del Renacimiento o cualquier arte de fantasía. Pensé que encajaba bien con los otros gráficos y no había nada gratuito al respecto. Ciertamente no fue mi intención causar ningún tipo de controversia o publicidad debido a ello. No pude dibujar las partes inferiores de las piernas en las hadas grandes correctamente, ¡por eso terminan en macetas!".

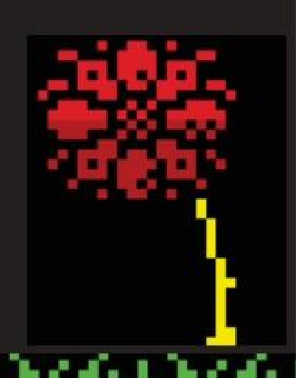
El alboroto causado por las hadas desnudas de Raffaele en el periodo previo a la publicación de *Stormlord* no afectó negativamente a las ventas del juego cuando finalmente salió. "Recuerdo que *Stormlord* puntuó muy bien, aunque sin el impacto de *Exolon* y *Cybernoid*", recuerda Raffaele. "Me complació, ya que el juego era muy diferente de mis exitosos títulos anteriores. No sabía cómo serían las cifras de ventas, ya que el juego se lanzó bastante tarde en ZX Spectrum. Sin embargo, Hewson autorizó el juego para otras plataformas. Recuerdo haber visto algunas versiones de 16 bits y remarcar



» [ZX Spectrum] Un desafío recurrente en *Stormlord* consiste en tentar a las abejas lejos de algún lugar con miel.

cómo se veían los gráficos. En muchos sentidos, las versiones de 16 bits manifestaron lo que vi en mi mente cuando estaba desarrollando la versión de Spectrum"

Al revisar el juego décadas después de su lanzamiento, Raffaele está satisfecho de que *Stormlord* no podía haber sido mucho mejor con el tiempo concedido para su desarrollo y se enorgullece de tener una calificación tan alta como sus anteriores títulos de ciencia ficción. "No sé qué podría haber cambiado con el tiempo que tenía", admite Raffaele. "Con más tiempo, habría incluido más puzles y diferentes enemigos, más niveles y gráficos. Pero estoy muy orgulloso de *Stormlord*, ya que fue algo diferente para mí. Hubo un cierto riesgo al lanzar un juego así después del éxito de *Exolon* y *Cybernoid*, pero es genial verlo en la lista junto con los demás. Y con todas las diferentes versiones que se publicaron más tarde". ★



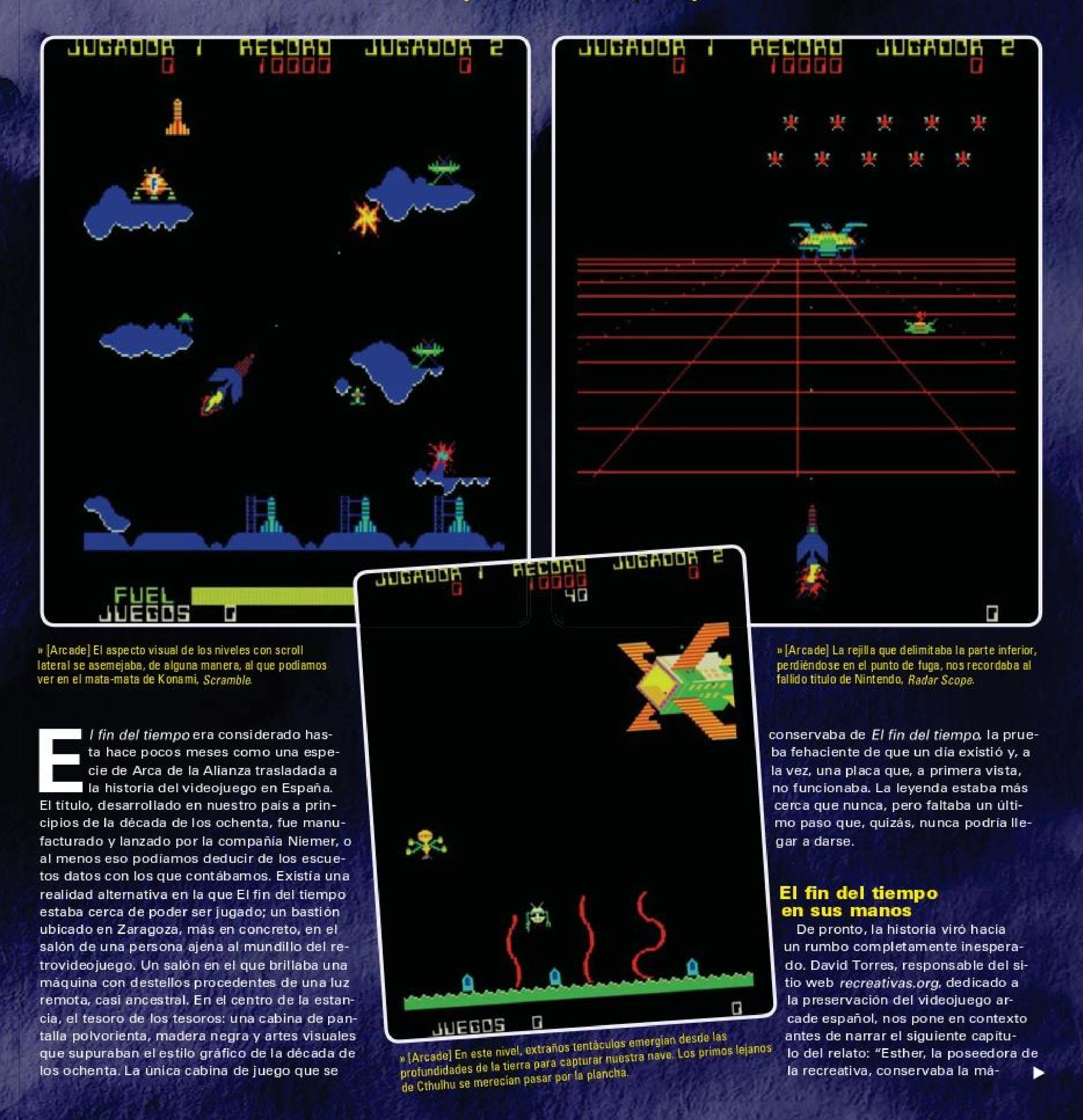


EL FIN DEL TIEMPO

UNA AVENTURA INTERESTELAR

Por Jesús Relinque "Pedja"

Cuenta la leyenda que existían una serie de tesoros del videojuego español, recreativas que apenas se dejaron ver durante la década de los ochenta en un puñado de salones y bares, desapareciendo en silencio, sin dejar apenas huellas o rastros tras su misteriosa estela. Hasta que un buen día, la leyenda se hizo realidad.



» [Arcade] El aspecto visual de los niveles con scroll lateral se asemejaba, de alguna manera, al que podíamos ver en el mata-mata de Konami, *Scramble*.

» [Arcade] La rejilla que delimitaba la parte inferior, perdiéndose en el punto de fuga, nos recordaba al fallido título de Nintendo, *Radar Scope*.

» [Arcade] En este nivel, extraños tentáculos emergían desde las profundidades de la tierra para capturar nuestra nave. Los primos lejanos de Cthulhu se merecían pasar por la plancha.

El fin del tiempo era considerado hasta hace pocos meses como una especie de Arca de la Alianza trasladada a la historia del videojuego en España. El título, desarrollado en nuestro país a principios de la década de los ochenta, fue manufacturado y lanzado por la compañía Niemer, o al menos eso podíamos deducir de los escuetos datos con los que contábamos. Existía una realidad alternativa en la que El fin del tiempo estaba cerca de poder ser jugado; un bastión ubicado en Zaragoza, más en concreto, en el salón de una persona ajena al mundillo del retrovideojuego. Un salón en el que brillaba una máquina con destellos procedentes de una luz remota, casi ancestral. En el centro de la estancia, el tesoro de los tesoros: una cabina de pantalla polvorienta, madera negra y artes visuales que supuraban el estilo gráfico de la década de los ochenta. La única cabina de juego que se conservaba de *El fin del tiempo*, la prueba fehaciente de que un día existió y, a la vez, una placa que, a primera vista, no funcionaba. La leyenda estaba más cerca que nunca, pero faltaba un último paso que, quizás, nunca podría llegar a darse.

El fin del tiempo en sus manos

De pronto, la historia viró hacia un rumbo completamente inesperado. David Torres, responsable del sitio web *recreativas.org*, dedicado a la preservación del videojuego arcade español, nos pone en contexto antes de narrar el siguiente capítulo del relato: "Esther, la poseedora de la recreativa, conservaba la má-



» El arte gráfico que lucía el flyer de *El fin del tiempo* era una obra impactante, desde las gelatinosas pupilas del comandante de los profundos hasta el casco de la rubia enfundada en el mono rojo.

▶ quina en muy buen estado estético y con su placa original, en realidad, un milagro teniendo en cuenta las aberraciones y transformaciones que hacían los operadores de la época para adaptar nuevos juegos y amortizar estas máquinas. Pero lo más increíble fue saber que la cabina procedía del bar de un familiar.

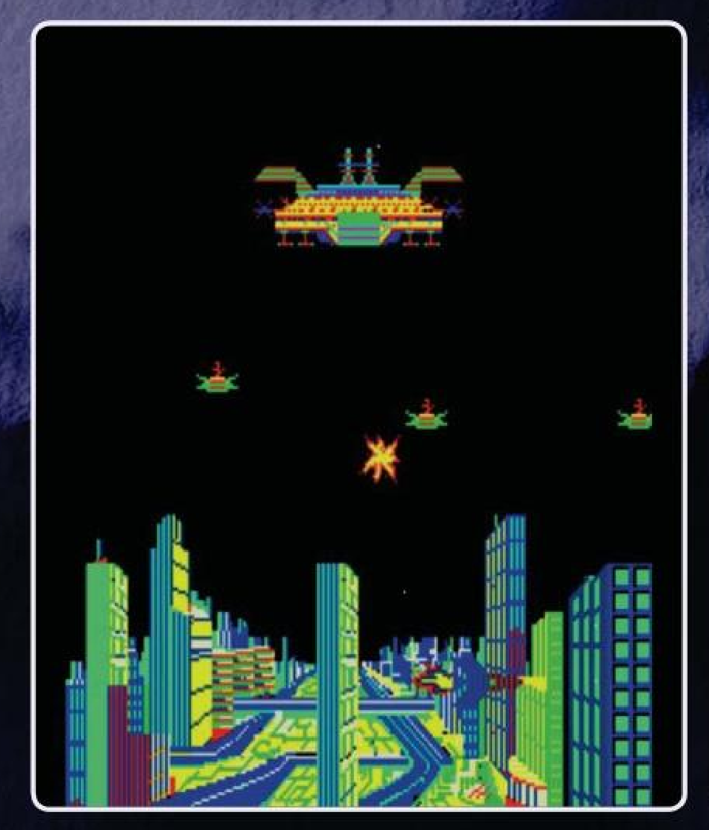
Además de todo el tiempo que había estado guardada la máquina, ella tenía el deseo de pedir ayuda para que volviera a funcionar. Allá por 2015 hubo un primer intento de preservación gracias a aficionados del mundillo como Rockman, Arcadehacker y Ricky2001, que hoy pertenecen al proyecto de *recreativas.org* y que por aquel entonces ya planeaban preservar placas españolas a través del foro de la Asociación de Usuarios de Máquinas Arcade y Pinballs, la AUMAP. Se ofrecieron a desplazarse a Zaragoza con el objetivo de reparar la placa, con la intención de que, de esta manera, pudieran hacer las lecturas pertinentes de las memorias en pos de preservar el juego. Lamentablemente, la dueña de la máquina, abrumada por la cantidad de mensajes que recibió, dio un paso atrás y desapareció del mapa."

Desde una perspectiva objetiva, nos parece del todo comprensible la situación que se dio en el mencionado año 2015. Por un lado, la postura de aquellos aficionados y coleccionistas,

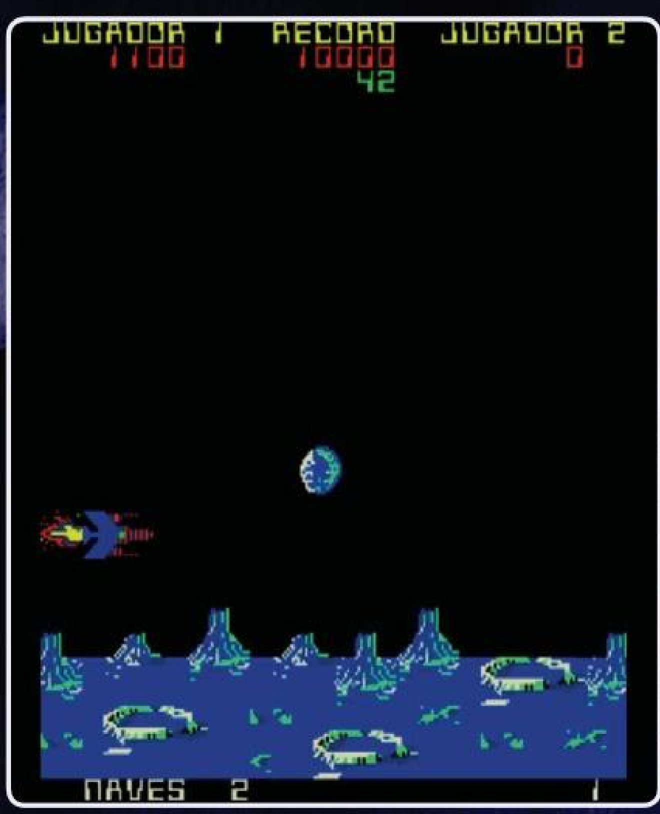


» [Arcade] Una captura del ránking de puntos que otorgaba cada enemigo derribado en el título. Aquí echamos de menos a los chocos a la plancha. Se ve que no posaron para la foto.

» [Arcade] El título del juego y la compañía que lo manufactura, Niemer. Poder contemplar esta pantalla casi cuarenta años después de que la máquina se perdiera en la vorágine del tiempo es una pasada.



» [Arcade] La fase definitiva del juego nos coloca en el fragor de la auténtica batalla. El platillo volante -similar a ese del que desembarcaron Yupi y Astrako en su día- asola a la ciudad sin ninguna compasión.



» [Arcade] Este nivel resultaba harto complicado dado el extraño y estrambótico movimiento que lucía nuestra nave espacial, la cual giraba con una brusquedad inusitada en cualquiera de las direcciones disponibles.

los cuales se asomaron por la pequeña rendija que se había abierto en una especie de mágico portal capaz de transportarles a 1981, año en el que se fecha la aparición de *El fin del tiempo*. Una postura en la que la pasión aumentó hasta el punto de descarrilar, siendo un vaso comunicante directo con Esther, que no pudo más que alejarse de la vorágine de mensajes e intentos infructuosos de comunicación que procedían de la masa de usuarios. Sin embargo, tres años después, ocurre lo impensable. La poseedora de la reliquia reaparece. Torres nos habla de cómo se llevó a cabo el trasvase de información: "A comienzos de 2018, la dueña de la recreativa volvió a tratar de intentar pedir ayuda para reparar la máquina. Contactó con la Asociación ARPA (Asociación de coleccionistas de Recreativas y Pinballs de Aragón), y como ellos no se dedicaban a reparar maquinas, la derivaron a su vez a Oscar Marín".

Llegados a este punto, no resulta nada complicado recrear mentalmente las escenas vividas por el equipo encargado de reparar la máquina, como si fuera una película de aventuras reproducida plano a plano. La información recabada hasta el momento en medios como la indispensable página web de *recreativas.org* o el libro Continue Play?, publicado por Héroes de

RESULTABA SORPRENDENTE QUE UN MATAMARCIANOS DEL 1981 PUDIERA INTEGRAR VARIAS MECÁNICAS

Papel –libro que le dedica todo un capítulo a *El fin del tiempo* y su leyenda– no hacían más que alimentar el ansia de poder echarle el guante encima a la placa de Niemer. David Torres nos cuenta a continuación algunos detalles, tan interesantes como curiosos, de los procesos de reparación, preservación y emulación: "Para reparar la placa se necesitó más de una semana, mientras que para el volcado de las memorias hizo falta un equipo más especializado, debido a la antigüedad de ciertos componentes. Había que asegurar que las lecturas de las mismas fueran completamente fiables, algo que demostraba la importancia de volcar y recuperar estos datos antes de que se llegasen a corromper y se volvieran irrecuperables. Por su parte, la emulación también provocó dolores de cabeza, ya que no se contaba con ningún tipo de documentación del particular hardware sobre el que se ejecutaba el código. Fue necesario estudiarlo y documentar a fondo para entender su funcionamiento. Como anécdota podríamos mencionar el viaje de la placa desde Zaragoza a Barcelona, realizada en coche particular y protegiéndola como si se transportara un cuadro de un museo a otro". En realidad, no está mal tirado el símil, puesto que esta reliquia, tal y como diría un reputado profesor de Arqueología, "debería estar en un museo".

Finalmente, tras una larga temporada de travesía en el desierto, el rescate del software escondido en aquella placa recreativa logra recuperarse. En el proceso intervinieron nombres como Eduardo Lázaro, Pere Vicién, Ricardo Fernández-Vega, Roberto Fresca, Miguel Ángel Horna o el propio Óscar Marín, que unieron fuerzas para que este viaje pudiera llegar a buen puerto. En junio de 2018, el emulador M.A.M.E., posiblemente el programa más popular en su categoría, llega a la versión 0.199. Una versión que hace posible jugar a *El fin* ▶

EL FIN DEL TIEMPO



» Eduardo Lázaro y Oscar Marín, de la Asociación de Recreativas y Pinballs de Aragón, dos de los grandes artífices de esta auténtica cruzada que fue el recuperar para la causa la máquina de Niemer.

▶ *del tiempo*, ofreciendo una experiencia de juego muy cercana a la original.

Un juegazo por descubrir

Hasta el momento en el que pudo emularse, poco o nada sabíamos de cómo se jugaba a *El fin del tiempo*. El material que existía acerca del título no iba más allá de un flyer en el que se veía a una muchacha rubia embutida en un mono rojo, apoyada sobre una copia del mueble original. Un mueble, por cierto, cuyos artes gráficos representaban a una especie de reptil humanoide con aparentes intenciones aviesas, quizá reminiscencias de cierto tipo de profundos surgidos de la prodigiosa mente del escritor de Providence, H.P. Lovecraft. Junto a la muchacha y al mueble del cartel aparecían cuatro capturas del juego. Resultaba llamativo que todas las capturas fueran diferentes. Ateniéndonos al año en el que nos movíamos cuando fue lanzado, 1981, resultaba muy sorprendente que un matamarcianos –o, por extensión, cualquier género de arcade de la época– pudiera integrar varios tipos de juego distintos. Hoy, por suerte, ya podemos salir de dudas y concluir que, en efecto, los ingenieros que programaron el título a las órdenes de Niemer –la empresa de Enrique Zarco y José María Arribas– diseñaron un shoot'em-up capaz de sorprender al jugador a través de la dinámica de sus fases.

Nada más insertar la moneda, el juego nos anima a pulsar el botón de 1-player mientras suena la fanfarria de la partitura principal compuesta por John Williams para *La Guerra de las Galaxias*. Buen gusto, mejor picaresca. En escena, el primero de los niveles: un remedo del *Scramble* de Konami, con medidor de combustible, misiles que emergen de lo más profundo de la tierra, rocas flotantes con mala leche y

» Aquí tenemos un estupendo primer plano de la placa hardware de *El fin del tiempo*. No fue nada sencillo hacer que 'volviera a la vida', aunque, sin duda, mereció la pena.



» La máquina de *El fin del tiempo* funcionando a pleno rendimiento tras los arreglos realizados. Se trata de un ejemplar que, como diría cierto ilustre profesor de Arqueología, "debería estar en un museo".

scroll horizontal automático. Adictivo y desafiante, aunque con un hándicap elevado: la nave se mueve en las ocho direcciones, algo que dificulta mucho las maniobras a la hora de esquivar los obstáculos. Llegamos a una nave nodriza, resuenan las valkirias de Wagner y nos preparamos para el segundo asalto. Un momento... ¡Ha cambiado la mecánica jugable! Pantalla estática, superficie lunar y asedio enemigo por todos los flancos posibles. Solo nos queda resistir hasta que, sin previo aviso, llega el encuentro en la tercera fase con una nave diferente que debe rescatar tres depósitos de fuel mientras evita el ataque insidioso de unos tentáculos procedentes del inframundo. ¿Está el inclito Cthulhu detrás de todo esto?

Tras recargar los depósitos de la nodriza, comienza el cuarto nivel, una vez más, distinto a los anteriores. Aquí recuperamos a nuestra nave original mientras Niemer rinde homenaje a *Galaxian* –por la disposición de enemigos– y al fallido *Radar Scope* de Nintendo, por aquello de la malla poligonal que se pierde en el horizonte. A diferencia de estos dos referentes, en la fase número cuatro puedes moverte por toda la pantalla con el peculiar desplazamiento que ya conocemos. Llegaba entonces el enfrentamiento final con los alienígenas, el cual se desarrollaba en el mismo escenario mostrado durante la pantalla de menú: una ciudad anónima plagada de rascacielos –nos debatimos entre Nueva York o Cádiz, una de ambas–, urbe que siente la amenaza de un gran platillo volante del que no dejan de salir cazas asesinos. Hay que interceptarlos y, finalmente, impedir que un enorme proyectil llegue a tierra. Si lo logramos, habremos evitado que el Tiempo llegue a su Fin, y como si estuviésemos en el día de la marmota, la historia comenzará de nuevo.

Arqueología on fire

El fin del tiempo no ha sido el único título que ha sido rescatado del olvido durante los últimos meses. Desde la publicación del libro Continue Play?, en el que los autores se hacían eco de que había numerosos títulos sin preservar, tenemos que congratularnos de la aparición de varias placas, localizadas gracias a la ayuda de nombres como los mencionados en el presente artículo y de otros héroes anónimos que intentan que nuestros videojuegos puedan ser jugados durante generaciones. *Hammer Boy, Pro Cycle, Master Boy, Fénix* o *Night Mare* son algunos de estos tesoros. Que siga la caza. ✱

✱ **Retrogamer agradece a Óscar Nájera, David Torres y Óscar Marín su colaboración en la realización de este artículo.**

Programa 120 (03/05/2018) - Especial retromundo: videojuegos, conspiración y misterio



Universo Iker y las máquinas misteriosas

El periodista Iker Jiménez, dentro de su proyecto radiofónico *Universo Iker*, dedicó en mayo de 2018 un programa completo a videojuegos, conspiración y misterio. En dicho programa, que contó con las opiniones de Javier Pérez Campos y Jesús Relinque, tuvieron cabida historias relacionadas con recreativas que arrastran tras de sí incógnitas e historias extrañas, algunas incluso macabras, como *Battlezone* y el proyecto militar *Bradley Trainer, Berzerk* o *Polybius*. Nombres que comparten con *El fin del tiempo* un periodo en el que estuvieron perdidos e ilocalizables. Algunos, como el propio *Polybius*, siguen en paradero desconocido. ¿Lo encontraremos algún día o se quedará en el limbo de las leyendas urbanas para siempre?

Enlace del programa: https://www.radioset.es/a-la-carta/especial-retromundo-videojuegos-conspiracion-misterio_2_2556780121.html


GAME BOY
COLOR
COMM.
POWER
LIFE
002
001
GAME BOY COLOR
Nintendo
A
B
START

Una Game Boy con gráficos en color era algo que iba a pasar, la cuestión era cuándo. Pocos podían sospechar que Nintendo esperaría nueve años y medio antes de lanzar la Game Boy Color. ¿Valió la pena la espera?

Texto de Martyn Carroll

La Game Boy Color fue parte de la línea Game Boy, una mejora de la máquina monocromo original, que vendió millones y conquistó el mercado portátil para Nintendo. Ésta siempre ha dejado claro que no se trataba de una sucesora. De hecho, Nintendo agrupa las ventas globales de la Game Boy original, la más pequeña Game Boy Pocket, la retroiluminada Game Boy Light y Game Boy Color en un total de 119 millones de unidades.

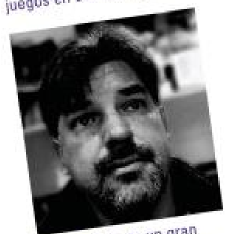
Pero aunque Pocket y Light fueron mejoras en el sentido más funcional, Game Boy Color era una clara superación de las características de modelos previos. Obviamente, los gráficos en color eran el motivo clave de su existencia. Frente a la Game Boy original, monocromo y con cuatro tonos de gris, la GBC podía mostrar 56 colores simultáneamente de una paleta de 32.000. Nintendo clamaba que el dispositivo mostraba "brillantes colores" (sic), aunque quizás eso era mucho decir, ya que la pantalla no estaba retroiluminada (con el fin de conservar la siempre imprescindible batería). En su lugar, la pantalla usaba tecnología reflectante, así que al igual que la Game Boy original, se veía estupendamente si se jugaba en el exterior bajo el sol, y menos bien si se hacía en penumbra.

La pantalla en color fue el principal atractivo de venta, pero el dispositivo también se beneficiaba de un empuje en el hardware que beneficiaba a los desarrolladores. El procesador seguía siendo el mismo –una CPU de 8-bits personalizada y similar a la Z80– pero la velocidad del microprocesador se dobló y pasó a 8MHz. La RAM de vídeo también se dobló a 16 Kb, mientras que la memoria principal se cuadruplicó a 32 Kb (que sigue sin parecer demasiado, pero hay que recordar que los datos de los juegos se almacenaban en cartuchos que podían llegar a los 8 Mb de capacidad). El DMA (Acceso Directo a Memoria) también se mejoró, acelerándose la transmisión de datos a la nueva pantalla.

Exteriormente la Game Boy Color era muy similar a la previa Game Boy Pocket, aunque el dispositivo era un poco más grande y la pantalla levemente más pequeña. La mayoría de sus características más famosas permanecieron: el D-pad clásico, los cuatro botones (A, B, Start, Select), el dial de volumen, el jack para auriculares, port para cable link y demás. Necesitaba dos pilas AA para funcionar, comparada con las dos AAA de la Pocket, pero se podía jugar diez horas seguidas sin cambiarlas. Teniendo en cuenta el procesador más rápido y la pantalla de color, fue todo un logro de Nintendo.

La Game Boy Color fue lanzada en todo el mundo en 1998, aunque los rumores acerca de una consola en color habían existido prácticamente durante toda la vida de la primera Game Boy. "Existe, la he ▶


» Bob Baffy disfrutó notablemente de la programación de juegos en color en GBC.


» Mike Mika es un gran fan de la Game Boy Color y ahora trabaja en Digital Eclipse.



"Como sucesora de la GB, tenía todas las características esperables"

Bob Pape

visto", clamaba Jason Spiller en el primer número de *GB Action* ... ¡publicado en 1992! "Deambulando por el CES, me asomé a una habitación de aspecto misterioso, y ahí estaba. No hay ninguna duda al respecto. La Game Boy en color es real".

El artículo predecía un lanzamiento en septiembre de 1993. Así que falló por cinco años. Sin imágenes que enseñar, el artículo estaba ilustrado con una foto trucada de una Game Boy con una versión coloreada de *Tetris* en la pantalla. Otras predicciones sí acertaron, aunque eran bastante obvias: portátil como la original y con un precio asequible. Al final del artículo había una predicción interesante: "Se rumorea que la máquina en color ejecutará tus viejos juegos monocromo".



» [Game Boy Color] La mejora en DX de *Link's Awakening* añadió una nueva mazmorra que exhibía el potencial del color.

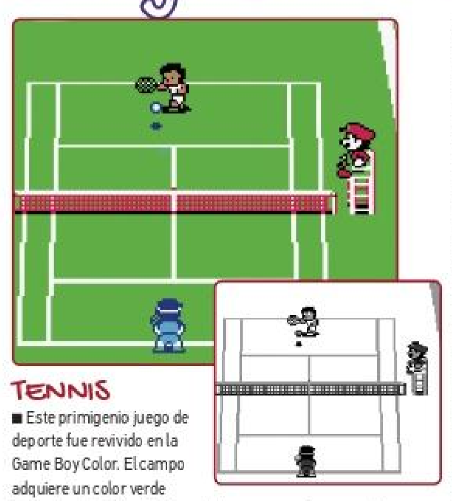
Esa sí que fue una predicción arriesgada. Hoy Nintendo aboga por la retrocompatibilidad, pero por entonces, las consolas no eran compatibles unas con otras. ¿No estarían autoarrinconándose al más puro estilo *Qix*, prediciendo la compatibilidad con la vieja Game Boy? Quizás no en 1993, pero... ¿y cinco años después? La verdad es que Nintendo aspiraba a una consola de 32 bits mucho más potente a mediados de los 90 bajo el nombre en clave de Proyecto Atlantis, pero al final se optó por una sucesora que pudiera ejecutar el amplio catálogo de juegos mono de GB. Y esa decisión tuvo ramificaciones para la Game Boy Color.

"La retrocompatibilidad definió más o menos aquello a lo que debía llegar técnicamente GBC," dice Bob Pape, que desarrolló juegos tanto para GB como para GBC, incluyendo el celebrado *R-Type DX*. "Nintendo posiblemente consideró alternativas muy distintas, y estoy seguro que estudiaron la Game Gear y la Atari Lynx para saber qué *no* había que hacer con una portátil en color. Como sucesora de la GB, GBC tenía todas las características esperables en cuanto a tamaño, batería, fiabilidad, y lo más importante, retrocompatibilidad. Cambiar algo de esto de forma radical se habría desviado de la vía del *upgrade*. Se habría cargado el mercado previo de GB y disgustado a los consumidores cuya colección de juegos habría quedado anticuada".



Hágase el COLOR

Los juegos monocromo que vivieron nuevas vidas en GBC



TENNIS

■ Este primigenio juego de deporte fue revivido en la Game Boy Color. El campo adquiere un color verde brillante y el árbitro Mario ostenta su gorra roja, como debe ser. Obviamente, si tienes una GBC el juego de tenis que debes tener es el excelente *Mario Tennis*, pero este tiene cierto encanto.



METROID II

■ La segunda aventura de Samus iba a recibir en teoría una versión dedicada, pero nunca llegó a materializarse, posiblemente por el extraordinario aspecto que prometía. El original monocromo es gráficamente tan bueno que es fácil olvidar que se trata de un juego de Game Boy.



KID ICARUS

■ No puedes evitar sentirte maravillado por este brillante plataformas, secuela del original de NES, y con su aspecto, mejor que nunca, en la Game Boy Color. Como con *Metroid II*, la introducción de color casi lo transforma en un nuevo juego, con los sprites prácticamente saltando fuera de la pantalla.

La Game Boy Color podría ejecutar todos los juegos en tonos grises de los cartuchos de Game Boy, y como añadido 'colorearía' los viejos juegos. Funcionaba en gran medida como el periférico Super Game Boy para SNES, con el que los grises se sustituían por distintos colores. Más allá, el dispositivo incluiría paletas de color específicas para 90 títulos clave (principalmente, juegos de la propia Nintendo y éxitos de otras compañías). Juegos ya viejos como *Tetris* y *Super Mario Land* recibirían un nuevo soplo de vida en versiones mejoradas para GBC. Era una tecnología ingeniosa: la GBC podía aplicar una paleta dedicada al juego durante el proceso de arranque. Era tan ingeniosa, de hecho, que generó el divertido mito de que todos los juegos monocromo de GB estaban en realidad programados en color, pero la pobre GB no podía ejecutarlos.

Además de la retrocompatibilidad, Nintendo también introdujo compatibilidad con toda la línea Game Boy. Muchos de los primeros juegos de Game Boy Color, como *Tetris DX* y *Pocket Bomberman*, fueron diseñados para ser jugados en la primera GB ignorando la información de color. También era posible almacenar por separado versiones GB y GBC del juego en un solo cartucho, seleccionándose la versión correspondiente al inicio (*R-Type DX* y *Conker's Pockets Tales* lo hacían). Estos cartuchos compatibles y duales se identificaban por sus carcasas negras, mientras que juegos posteriores que solo corrían en Game Boy Color llevaban carcasas claras.

Esta mejora fue elogiada por Mike Mika, director y programador en el prolífico estudio de desarrollo para Game Boy Digital Eclipse. Dice: "Ya era fan de la Game Boy original, y cuando Game Boy Color fue anunciada, me preocupó que tuviéramos que aprender a programar en una arquitectura completamente nueva. Pero fue asombroso cómo Nintendo consiguió crear una máquina que podía ejecutar juegos de GB a la vez que introducía algunos puntos clave en el hardware que le daban un aire completamente nuevo. Dobló la potencia del procesador e introdujo transferencias DMA de hardware, que fueron básicas para nuestro éxito con la plataforma. Podías casi cargar sets gráficos enteros en cada frame para tener animación a pantalla completa, así como conjuntos complejos de sprites. Era suficientemente potente como para permitirnos desarrollar una versión decente de *Dragon's Lair* con una animación de calidad Disney que rendía homenaje a algunos de los clásicos de Virgin en consolas domésticas".

Bob Baffy, colega de Mika en Digital Eclipse, también era fan. "Estaba impresionado con cómo Nintendo afrontó los desafíos técnicos de añadir colores a una plataforma ya establecida sin grandes cambios o problemas de incompatibilidad. No era perfecta pero tío, era muy divertido desarrollar para Game Boy Color". Para Baffy las limitaciones eran obvias, particularmente porque él estaba especializado en la parte de música y sonido. "Más memoria para el sonido y los gráficos y un pequeño impulso en la velocidad de proceso habría hecho que las cosas fueran menos dolorosas," dice. "Pero dado el estado de la tecnología por aquel entonces, creo que era un hardware bastante redondo. Poniéndonos especiales, un altavoz más grande y potente habría estado bien".

El audio fue un elemento por el que Nintendo pasó algo por encima, y la Game Boy Color retuvo el sonido estéreo en cuatro canales del dispositivo original. "Honestamente, el mayor retroceso estuvo en el audio," dice Mika. "Teníamos suficiente potencia para elaborar unos samples de sonido bastante convincentes, que podíamos mezclar con sonidos generados de forma más pura, pero exigía una porción demasiado grande de la potencia de proce- ▶



» [Game Boy Color] *Wario Land II* fue originariamente diseñado para la GB, pero el tercer juego es ya uno de GBC dedicado.



» *GB Action* causó gran sensación con su "exclusiva" de una Game Boy en color, seis años antes de que saliera a la venta.



SUPER MARIO LAND 2

■ Los tres juegos de *Mario Land* fueron mejorados en Game Boy Color. Este es el mejor, con una paleta de colores pastel que hace mucho por la ambientación del juego. Vale, las monedas no son doradas y el fondo de armario de Mario da asco, pero se puede perdonar.



DONKEY KONG LAND

■ Todo el mundo alucinó cuando llegó a Game Boy ya que no se distanciaba demasiado del original de SNES. Sin embargo, los brillantemente animados sprites se perdían en ocasiones entre los escenarios. Al colorear los sprites este problema desapareció.



un duelo multicolor

Cómo se apilaron las tres competidoras principales.



GAME BOY COLOR

Lanzamiento: 1998
CPU: 8-bit Sharp LR35902
RAM: 48 Kb total
Pantalla: 6.6 cm, 160×144 de resolución
Colores: 56 de 32,768
Batería: 10 hrs con pilas 2xAA



NEO GEO POCKET COLOR

Lanzamiento: 1999
CPU: 16-bit Toshiba TLCS-900
RAM: 16 Kb total
Pantalla: 6.8 cm, 160×152
Colores: 241 de 4,096
Batería: 40 hrs con pilas 2xAA



WONDERSWAN COLOR

Lanzamiento: 1998
CPU: 16-bit NEC V30
RAM: 64 Kb total
Pantalla: 7.4 cm, 224×144
Colores: 146 de 4,096
Batería: 20 hrs con pilas 1xAA

so por frame, e incluso más cantidad de espacio en el cartucho. Programar tanto un sistema gráfico flexible como la arquitectura del banco de selección de memoria también era desafíos. Teníamos que aprender las cosas a las malas, haciendo ingeniería inversa. Nintendo apenas proporcionaba asistencia".

Lo que proporcionó Nintendo fue una plataforma portátil que superó las previsiones de ventas más optimistas. La Game Boy Color conquistó el mercado portátil, barriendo sin dificultad a Neo-Geo Pocket Color y WonderSwan Color, en un momento en el que el mercado de móviles aún no era una amenaza, atascado como estaban en el *Snake*. Las ventas de software también eran muy potentes. Nintendo publicó juegos como *Pokémon* y *Zelda*, que dominaban las listas de éxitos, y del mismo modo las licencias se convirtieron en fuentes de ingresos para firmas como Digital Eclipse. "Todo vendía," dice Mike. "Recibíamos llamadas de compañías literalmente



» [Game Boy Color] Hay juegos de conducción 3D realmente buenos, incluyendo *V-Rally* (imagen) y *Top Gear Pocket*.

Exclusivas para atesorar

Seis clásicos de GBC que no encontrarás en ningún otro sitio



STRANDED KIDS 1999

■ Puede parecer un clon de *Zelda*, pero es una aventura de final abierto única, donde tienes que sobrevivir en una isla desierta con pocos recursos, y tiene un estilo encantador y magnético en todo su desarrollo. Le siguió una secuela y la serie *Lost In Blue* en Nintendo DS y Wii.

POKÉMON PINBALL 1999

■ Todos los juegos de *Pokémon* en GBC están en la Consola Virtual de 3DS salvo este spin-off. Posiblemente se debe a que el cartucho original tiene tecnología de vibración (que exige su propia pila AAA). En lo que respecta a pinballs portátiles, este es uno de los mejores, rivalizando con el clásico *Kirby's Pinball Land*.





KIRBY TILT 'N' TUMBLE 2000

■ Otro cartucho con tecnología propia incorporada, en este caso un acelerómetro. Agitando e inclinando la Game Boy Color se podía guiar a nuestro amigo por varios circuitos recogiendo estrellas. Un desmadre, básicamente. Nunca llegó a Europa, lo que le convirtió en un éxito en el mercado de importación.



"No era perfecta, pero tío, era muy divertido desarrollar para GBC"

Bob Baffy



cada semana, ya que estábamos en el momento álgido de las licencias de películas. Los juegos de GBC eran impresoras de dinero. Alguien me dijo que *Tarzán* vendió más copias que las versiones de N64 y PlayStation juntas".

Tarzán fue uno de los primeros juegos en utilizar toda la potencia de la Game Boy Color. El primer lanzamiento importante solo para GBC fue *Super Mario Bros Deluxe* a principios de 1999 y esto sentó un cierto precedente, con lanzamientos duales convirtiéndose más en la excepción que en la norma. Este movimiento fue adoptado por los desarrolladores (y Nintendo, sin duda), incluso aunque era posible aprovechar las capacidades de la GBC con un lanzamiento dual. "Apoyar ambas plataformas significaba desarrollar con el mínimo común denominador," dice Mike. "Básicamente coloreabas un juego de Game Boy y poco más. Nuestro primer exclusivo de GBC fue *Klax*. Enseñamos a Midway cómo sería la versión aprovechando las posibilidades de GBC, y luego la de GB. No hubo dudas".

Bob añade: "Creo que Nintendo acabó presionando a la gente a producir cartuchos exclusivos para Game Boy Color cuando vieron el éxito en el que se había convertido la consola. Dicho de forma simple, los juegos exclusivos de Game Boy Color se veían mucho mejor que los duales".

Nintendo acabaría dejando de dar soporte a la Game Boy Color en 2003, cuatro años y medio después de que debutara, tiempo en el que se lanzaron unos 600 juegos para el sistema. Todavía aguantó dos años más allá del lanzamiento de Game Boy Advance en 2001. Esa fue la auténtica sucesora de Game Boy, que llevó la potencia de los 32 bits al formato portátil. Para jugar hoy a los títulos más notables de GBC, como *Pokémon Crystal*, *Wario Land 3* o *Zelda: Oracle of Ages/Seasons*, puedes hacerlo a través de la Nintendo 3DS vía Consola Virtual.

La Game Boy Color puede estar obsoleta pero no ha sido olvidada: desde luego no por los chicos de Digital Eclipse, que llegaron a exprimirla a fondo. "Las limitaciones técnicas de la Game Boy Color a veces daban pie a mejores juegos," dice Bob. "Desde entonces he trabajado en juegos de consola y PC con menos obstáculos técnicos, pero mucho menos divertidos de desarrollar porque no te obligan a buscar decisiones creativas".

Para Mike la Game Boy Color renovó la ética de los programadores caseros de los primeros días de la industria. "En muchos sentidos era como la vieja demoscene de Commodore 64 y Amiga," dice. "Para quienes hacíamos juegos en GBC había un subtexto en nuestros esfuerzos. Todos queríamos demostrar hasta qué punto podíamos exprimirla. Si introducíamos un reproductor de vídeo, llegaba gente como Vicarious Visions que podían hacerlo con cientos de colores en pantalla, y otros encontraban la forma de meterle audio sampleado. Todos nos divertíamos y quedábamos en los eventos para enseñar nuestros logros unos a otros".

Y añade: "La mayoría de la gente que programaba juegos para Game Boy Color lo hacían para evitar ser parte de equipos muchos más grandes donde luchar por imponer tus ideas era mucho más difícil. En GBC aún podías hacer un gran juego con una o dos personas, y el proceso de desarrollo era rápido y sin obstáculos. Cuando llegué a la industria, lamenté haberme perdido los primeros días de juegos desarrollados con equipos pequeños. La GBC me devolvió parte de ello".

Para el resto de nosotros, la Game Boy Color nos dio un primer ensayo de lo que podía ser el juego en color en una portátil de Nintendo, y un anticipo de lo que sería Game Boy Advance. La historia puede recordar a la consola como un paso en falso con una breve vida comercial, pero fue un dispositivo interesante, y hogar de algunos genuinos clásicos. Y por encima de todo, una orgullosa aportación a la línea Game Boy que tantas alegrías nos ha dado. *

METAL GEAR SOLID 2000

■ Ignora el título. Este no es un intento de recrear la majestuosidad 3D del juego de PlayStation. En su lugar, vuelve al estilo cenital en 2D de los juegos de MSX y NES, y su estilo de juego sigiloso funciona estupendamente en la Game Boy Color. Conocido en Japón como *Metal Gear: Ghost Babel*.





WARLOCKED 2000

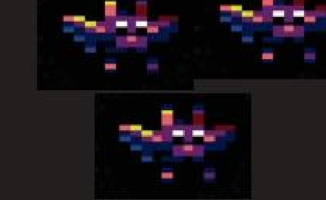
■ No es un juego particularmente conocido, pero sí uno que los fans de la estrategia en tiempo real deberían buscar. Puedes pasarte horas sin problemas jugándolo, lo que lo hace perfecto para viajes largos. Es técnicamente impresionante, con pocas ralentizaciones pese a su complejidad.

WENDY: EVERY WITCH WAY 2001

■ Las licencias no siempre son mala señal. Este plataformas retozón está protagonizado por Wendy, de la serie de *Casper*, y tiene un elemento relacionado con la gravedad que transforma un juego ordinario en uno excepcional . Su creador Matt Bozon continuaría este título con el arranque de la serie *Shantae*.



Así se hizo...



EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTEMOC



La escena homebrew de Amstrad CPC está que arde en nuestro país, y prueba de ello fue este trabajo publicado en el año 2017. Javier García, Juan Esteban y Juan Diego Triviño nos explican cómo llevaron a cabo el desarrollo del que quizás sea el mejor juego del siglo XXI para el microordenador británico.

Por Atila Merino "blackmores"

4MHz es un grupo conformado por cinco personas de cinco comunidades diferentes, cuya semilla fue sembrada en 2012 por Javier García Navarro, otrora programador de las versiones para Amstrad CPC de *Sabrina* y *Ormuz*.

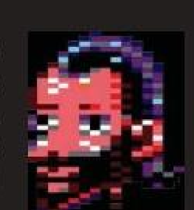
Tras *Sardina Forever* (ya con la colaboración musical de Triviño (McKlain), llegaron las dos partes de *Adiós a la Casta* como 4MHz. Pero lo mejor estaba por llegar, y aquí es donde da comienzo la historia de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*. El juego se dio a conocer el 28 de septiembre de 2014 en los foros de *Amstrad.es*, cuando el usuario ctap77 (Vicente Almela) preguntó si alguien se animaba a participar en el desarrollo de un nuevo juego para CPC que él mismo programaría. "Yo tenía mono de meterme en algún proyecto y a los pocos días le contesté que estaba dispuesto a ayudar. Acto seguido mostré, en el mismo foro, lo que sería el primer mockup", recuerda el grafista Juan Esteban.

Una semana después del anuncio de Almela, McKlain se ofreció para realizar la banda sonora. "En ese mismo hilo me ofrecí a hacer la música tras ver las imágenes de sad1942. Un tiempo después, ctap77 se puso en contacto conmigo para ofrecerme hacer la música y darme unas referencias de la idea que tenía para la banda sonora del juego, aunque el ejemplo que me envió tenía un estilo muy tribal y, a ratos, bastante ambiental; había flau



» [Amstrad CPC] Así de bien lucía el primer mockup que sad1942 mostró en el foro de *Amstrad.es* en el año 2014 para convender a Vicente Almela.

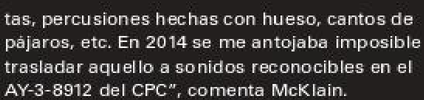
"SE TRATA DEL JUEGO QUE SUPUSO UN PUNTO DE INFLEXIÓN EN NUESTRO DESARROLLO, DADO QUE IMPLICÓ LA CONSOLIDACIÓN DE SAD COMO GRAFISTA"



» [Arriba] Primer boceto para la portada de la edición física del juego, realizazo por sad1942 (Juan Esteban).



» [Izquierda] El equipo de 4MHz al completo, cno sad1942, JGNavarro y McKlain vistiendo la camiseta oficial de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*.



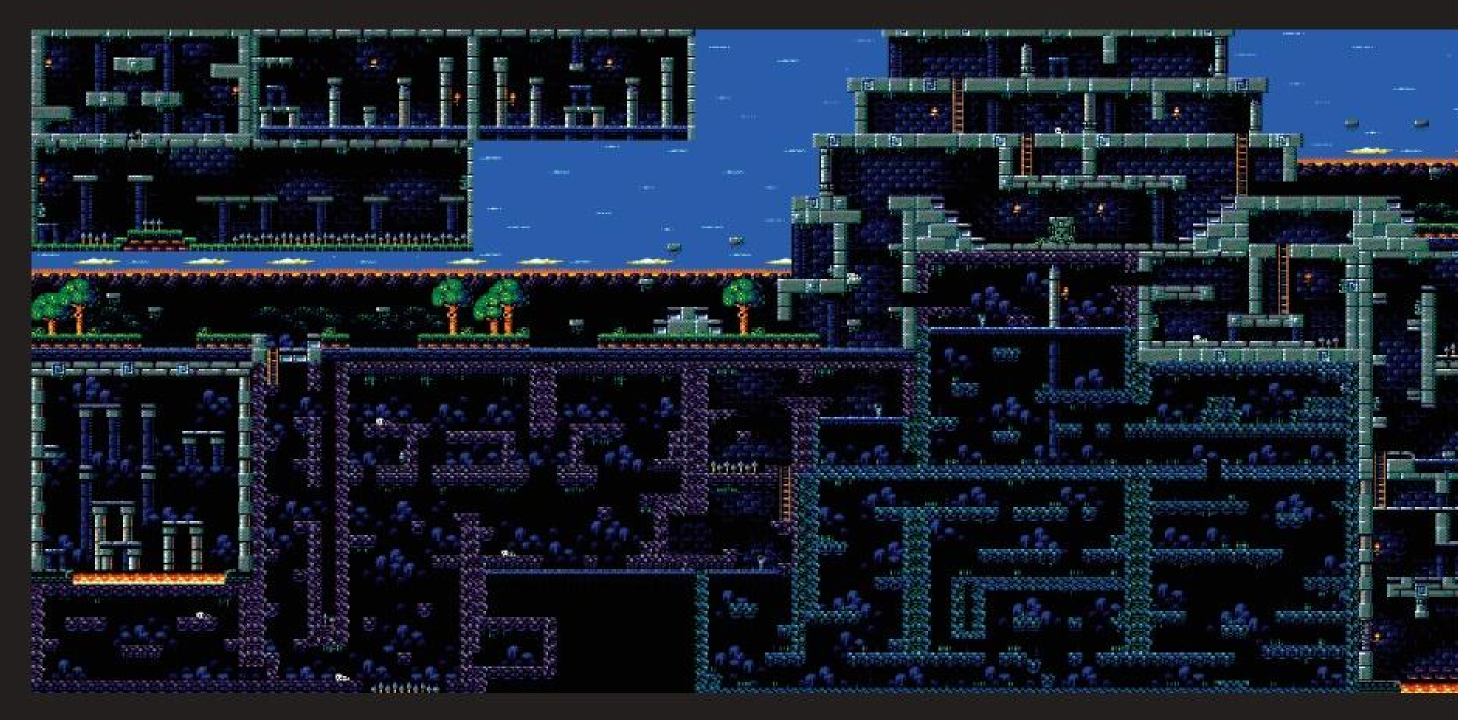
tas, percusiones hechas con hueso, cantos de pájaros, etc. En 2014 se me antojaba imposible trasladar aquello a sonidos reconocibles en el AY-3-8912 del CPC", comenta McKlain.

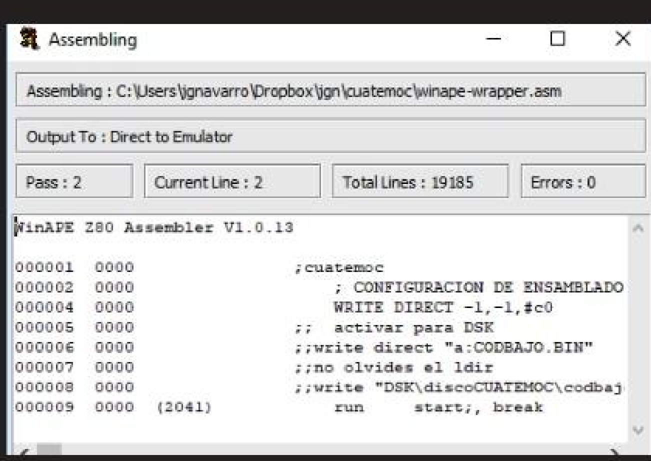
De todos modos, McKlain encontró la solución. "Por casualidad, ya tenía hecha una música cortita a la que había bautizado como 'Mayan Adventure', que encajaba con lo que sería la ambientación del juego y se la mandé. A ctap77 le gustó y la idea era usarla, pero durante casi medio año no volví a saber del asunto. Luego se retomó el proyecto en otro hilo del foro de *Amstrad.es*, pero por cuestiones técnicas decidí no seguir involucrado en él".

Durante estos meses sin saber nada del proyecto, Almela comenzó a dar forma al argumento, ambientado alrededor de un templo azteca, y se le dio el nombre definitivo con el que acabó publicándose años después. Por su parte, sad estaba realizando los diferentes gráficos que se iban a utilizar. En esta primera fase del desarrollo, el juego estaba pensado para funcionar en 64Kb, con un mapeado de veinticinco pantallas estáticas. "Había muchas ideas en mente para las pocas pantallas que tendría el juego y aún no teníamos muy claro cómo las íbamos a introducir", comenta sad.

Finalmente, el 1 de marzo de 2015 se volvió a abrir un hilo en el foro de *Amstrad.es* en el que se publicó la pantalla de carga y otras capturas de pantalla realizadas por el propio sad. "El desarrollo durante 2015 fue muy pausado, con largos periodos en los que no avanzábamos debido al poco tiempo del que disponíamos tanto Vicente como yo. De vez en cuando recibía algún snapshot con pequeños avances en la programación y yo continuaba con el desarrollo de los gráficos", prosigue sad.

Tras unos meses de gran interés por parte de la comunidad cepecera, *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* volvió a caer en el olvido, y esta vez dio la impresión de que se trataba para siempre, tal y como recuerda el propio grafista: "En noviembre del 2015 fue cuando la cosa quedó pausada definitivamente. Por aquel entonces ya llevaba un mes liado con los gráficos del *Galactic Tomb* de ESP Soft". Tanto sad como McKlain se incorporaron a otros proyec- ▶








» El resultado tras compilar *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* en WinAPE, con casi veinte mil líneas de código.

» [Amstrad CPC] La cámara del tesoro perdido de Cuauhtémoc estaba repleta de oro, joyas y diamantes, pero también custodiaba una espectacular... ¿bombona de butano?

▶ tos durante esta etapa de incertidumbre en la que se dejaron de tener noticias del juego.

OTRA OPORTUNIDAD

En mayo de 2016, Javier García contactó con sad1942 para colaborar con 4MHz, tal y como el grafista recuerda: "Javier de 4MHz se puso en contacto conmigo para ver si les podía echar una mano con el episodio 2 de *Adiós a la Casta*; nos pusimos en ello rápidamente y en octubre ya lo teníamos listo".

Justo después y ya integrado en 4MHz como un miembro más, sad propuso al resto del equipo continuar con el desarrollo de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*, con el objetivo de llevarlo a buen puerto. "Terminado *Adiós a la Casta 2*, era el momento de pensar en otro proyecto; yo les había mostrado los gráficos del *Cuauhtémoc* a Javier y McKlain anteriormente y, tras una breve deliberación, decidimos ponerlo en marcha", recuerda sad.

McKlain también recuerda el momento en el que, por primera vez, se ponía sobre la mesa el recuperar un juego que se había mostrado muy prometedor en los anteriores años: "Tras *Adiós a la Casta 2*, sad nos planteó el hacer el *Tesoro Perdido* como siguiente juego nuestro, ya que el proyecto estaba parado. En diciembre de 2016 anunciamos el desarrollo del nuevo juego, en el que ya llevábamos trabajando más de un mes".

Sin perder tiempo, sad se puso en contacto con ctap77 para explicarle que había surgido la posibilidad de finalizar el juego que él mismo había ideado, pero con otro equipo de desarrollo. "El juego debía salir sí o sí por el hype que había levantado en los meses anteriores. Le pregunté a Vicente si estaba de acuerdo, ya que sabía que él tenía muchas ilusiones puestas en el proyecto a pesar del poco tiempo del que disponía. Le pareció bien y nos pusimos en marcha. Siempre me ha quedado la espinita clavada de no haber podido terminar ese juego con él; a fin de cuentas, lo habíamos visto nacer nosotros dos y éramos, en gran parte, los padres del *Cuauhtémoc*".


» El plano completo de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* tal y como quedó en la versión final, con la zona exterior, la parte sumergida y el interior del templo azteca. En total, el mapa está formado por ochenta y seis pantallas diferentes rebosantes de colorido. Todo un lujo para el Amstrad CPC.

» Entorno de desarrollo que muestra una pequeña parte del código del juego programado en Ensamblador mediante la herramienta Sublime Text.

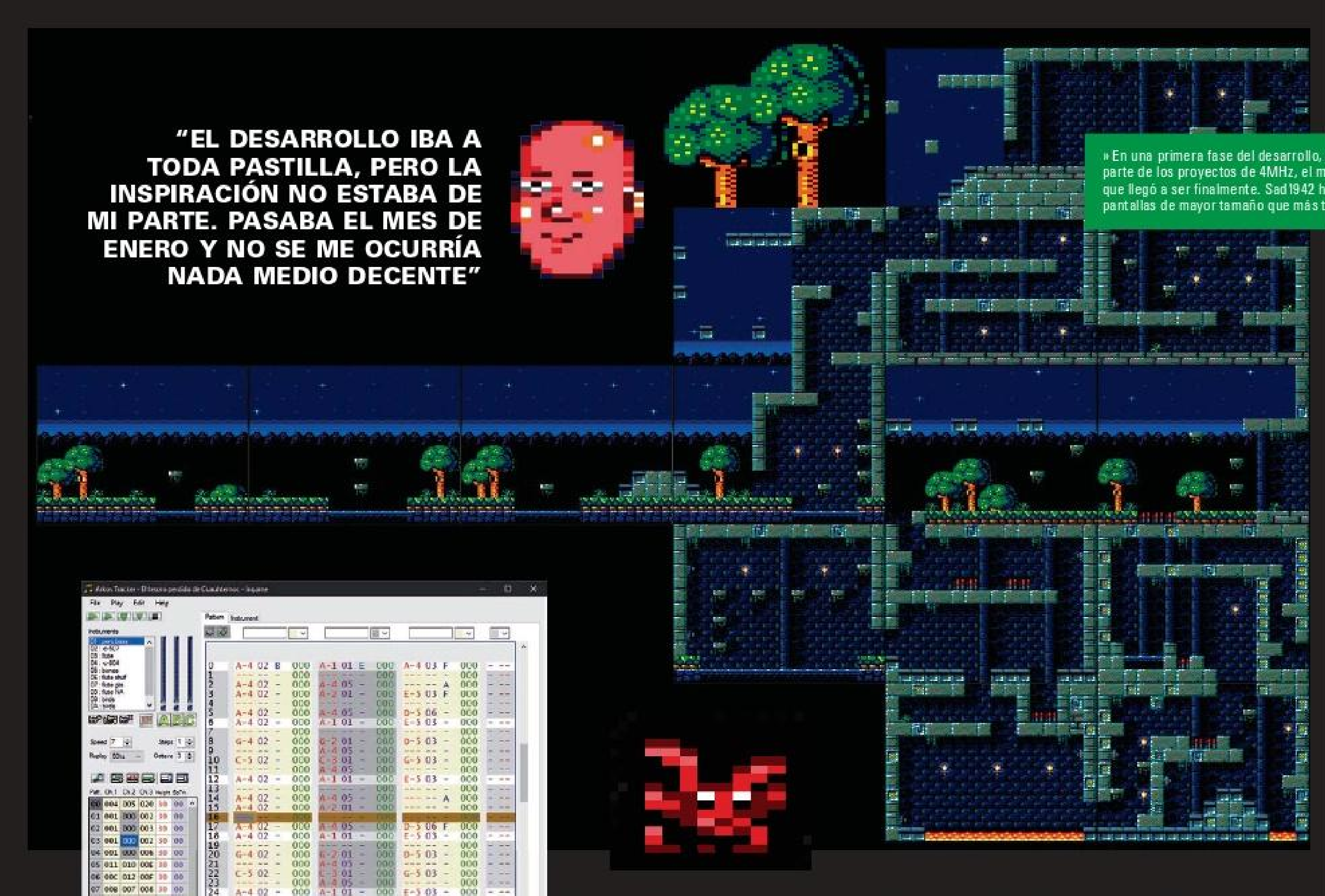
» Herramientas desarrolladas al margen de Amstrad CPC, utilizadas para transfomar ficheros de PC a CPC.

Ya como juego oficial de 4MHz, se convirtió en una de las recompensas del crowdfunding del segundo volumen de La Enciclopedia Homebrew, que estaba previsto que se publicara en abril de 2017, así que *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* tenia un tiempo límite para ver la luz, y encima en edición física. "Por aquel entonces ya teníamos logo y portada provisional. El logo, la etiqueta del disco y el diseño preliminar de la caja fueron cosa mía, mientras que la ilustración de portada era de sad. El diseño final de la caja de la edición física corrió a cargo de S.T.A.R, de Matra", recuerda McKlain.

En ese momento, *Cuauhtémoc* estaba prácticamente en pañales, como así reconoce sad: "El juego estaba muy verde, ya que solo eran jugables las primeras diez primeras pantallas de las ochenta y seis que tendría el juego. Fue todo un reto hacer que en esas ochenta y seis pantallas se concentrara la suficiente jugabilidad como para no aburrir al jugador". Muchas de las ideas que habian planteado inicialmente ctap77 y sad1942 se tuvieron que desechar por falta de tiempo y espacio en la memoria. "Queríamos crear unas pantallas a oscuras que, tras la recolección de una antorcha (para la cual habría que encontrar el mechero escondido en el cadáver de un explorador incauto y una antorcha apagada), podrían ser visitadas con más iluminación y así evitar los peligros que de otra manera no veríamos", explica el grafista.

Otra idea que se barajó, pero que finalmente desecharon, fue incluir una intro jugable en la que el juego daría comienzo en un nivel diferente, en el cual encontraríamos el mapa que nos daría la ubicación exacta del templo de *Cuauhtémoc*. En el momento de retomar definitivamente el juego, sad recuerda que "había que ponerse manos a la obra y terminar el juego sí o sí". Y fue precisamente ahí cuando eligieron las ideas originales que finalmente se iban a incluir. "Decidimos incluir el tener que buscar la pistola y la dinamita al comienzo del juego, lo cual mantendría al jugador entretenido los primeros minutos, mientras se hacía con los controles. También decidimos hacer el juego más asequible al principio y que el protagonista pudiera avanzar más de dos pantallas sin perder todas las vidas, cosa normal en los juegos de los 80".

Elementos como la dinamita o las balas limitadas definieron parte de la jugabilidad del juego, mientras que un sistema de interruptores para abrir puertas le dotó de la dosis necesaria de aventura para no convertirlo en un paseo en el que esquivar enemigos. "El objetivo principal del juego era acceder a la ▶



> "EL DESARROLLO IBA A TODA PASTILLA, PERO LA INSPIRACIÓN NO ESTABA DE MI PARTE. PASABA EL MES DE ENERO Y NO SE ME OCURRÍA NADA MEDIO DECENTE"

» En una primera fase del desarrollo, parte de los proyectos de 4MHz, el m que llegó a ser finalmente. Sad1942 h pantallas de mayor tamaño que más t

» [Amstrad CPC] La música que suena durante el juego interpretada por Arkos Tracker, la herramienta utilizada por McKlain para componer la banda sonora.

▶ cámara del tesoro, pero no sin antes localizar los cuatro orbes repartidos por el mapeado", comenta sad.

También se mantuvo la idea de tener que encontrar un equipo de snorquel para acceder a la zona sumergida del templo sin ahogarnos. "En esta parte teníamos dos sets de sprites para el personaje con todas sus animaciones, uno con el personaje normal, tal cual lo veíamos durante todo el juego, y otro con el personaje portando el equipo de snorquel y con la paleta adecuada a estar sumergido bajo el agua".

Para el tramo final se optó por realizar un nivel corto en el que Jhony, el protagonista, debía ascender hasta llegar al ídolo maligno / enemigo final. Tras vencerlo, alcanzaríamos el tesoro perdido de Cuauhtémoc. "Hice todo el trabajo de diseño directamente en el ordenador con Promotion NG, sin apenas diseños previos en papel. Me inspiré en los juegos de plataformas de los años 80, sobre todo en *Rick Dangerous*, uno de mis favoritos de CPC".

LA PROGRAMACIÓN, POR JGNAVARRO

El programador madrileño ha vivido las dos caras de la moneda en el mundo de los videojuegos, pero actualmente es un referente de CPC, y más tras la publicación de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*. "Se trata del juego que supuso un punto de inflexión en nuestro desarrollo, dado que implicó la consolidación de sad como grafista. Además, mejoró la hormigonera sustancialmente e incluyó una banda sonora ambientada en el propio juego. Esto dio lugar al mejor juego que hemos desarrollado hasta ahora".

Cuauhtémoc aprovechó el mismo motor que se había utilizado en *Adiós a la Casta 2*, gracias a lo cual tuvieron lista una primera versión jugable en tan solo unos días. Según comenta Javier, "la idea del juego surgió por falta de ideas, por lo que cogimos algo que ya tenía sad inacabado con el objetivo de terminarlo". Como de costumbre, el tiempo fue un factor determinante en su creación, como se encarga de recordar el programador: "Era nuestro tercer proyecto y, nuevamente, con deadline: la publicación del segundo volumen de la Enciclopedia Homebrew, que además se adelantó un mes en su salida y tuvimos que correr más de lo que esperábamos".

En *Cuauhtémoc* se incluyeron partes ocultas y homenajes a otros juegos, como la trampa en la que perdemos todas nuestras vidas en caso de caer en ella o la bombona de butano, tan representativa de los juegos de 4MHz. "Añadimos más animaciones en pantalla (antorchas), tiles en primer nivel (árboles y plantas que están en la capa delantera) y doble juego de sprites (normal y sumergido). Todo esto supuso un gran reto técnico y una ingente cantidad de memoria gastada", comenta Javier, que también recuerda que "quizá el juego peque de ir demasiado rápido, pues a 25 fps hubiese tenido un movimiento más suave y perfecto, pero me empeñé en sacarle el máximo partido al CPC y hacerlo lo más rápido posible, cosa que a sad no le gustó tanto".



...uando el juego todavía no formaba ...a era mucho más pequeño de lo ...bía realizado un total de veinticinco ...rde fueron modificadas y ampliadas.

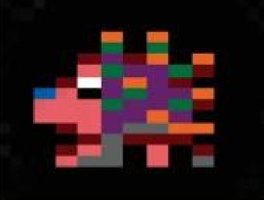
"SIEMPRE ME HA QUEDADO LA ESPINITA CLAVADA DE NO HABER PODIDO TERMINAR EL JUEGO CON VICENTE; LO HABÍAMOS VISTO NACER LOS DOS"

Nº	FX	Valor	Canal	Nota
1	Salto	43	0	G3
2	Disparo	57	1	A4
3	Click (sin balas)	36	1	C3
4	Dinamita	41	1	F3
5	Muere malo	71	0	B5
6	Muere prota	55	0	G4
7	Entra/sale del agua	60	1	C5
8	Entra puerta	43	0	G3
9	Recoge Gema/Objeto/Orbe	48	2	C4
10	500p - Corazón extra	65	2	F5
11	Recoge balas/dinamita	41	0	F3
12	Zzzzzzz	48	1	C4
13	Pulsa interruptor y pasa algo	24	1	C2

» Tabla creada por McKlain con los diferentes sonidos incorporados al juego, incluyendo el canal y el valor correspondiente.



» La herramienta Arkos Tracker mostrando el tema principal de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* tal y como fue concebido por McKlain.



LA MÚSICA, POR McKLAIN

El músico malagueño realizó un trabajo muy en sintonía con la ambientación azteca del juego, a pesar de las dificultades. "En diciembre le pasé el tema 'Mayan Adventure' a Javier para que hiciera pruebas con la nueva versión del motor y el mapeado que le iba pasando sad. El desarrollo iba a toda pastilla, pero la inspiración no estaba de mi parte. Pasaba el mes de enero y no se me ocurría nada medio decente".

Sin embargo, las inspiraciones cinematográficas de McKlain pronto le llevaron por el camino adecuado, tal y como él mismo recuerda: "Para el tema del menú me rondaba la idea de hacer una música de aventuras al estilo de Indiana Jones. Me puse a escuchar las bandas sonoras de Indy y la de las películas de Allan Quatermain, hasta que un día, en la ducha, me vino a la cabeza la melodía. Una música épica y alegre, y con una parte tribal al final, para servir de puente a la música ingame".

Finalmente, se incluyeron tres canciones más: "El tema que suena durante la partida es una vuelta de tuerca al feliz accidente que fue 'Mayan Adventure' con pinceladas de aquella música que oí en 2014 durante la primera etapa de *Cuauhtémoc*. Ritmos sincopados, sonidos de flautas, percusiones de hueso y hasta un pajarillo chogüí que canta por ahí. La música del jefe final es un homenaje al tema principal del *Arkanoid*; cuando vi por primera vez su diseño, me vino a la cabeza la melodía del juego de Taito, así que le hice una trepidante versión de estilo andino, con flautas que trinan y todo, y la llamé 'Arkanito'. Para el ending acabé usando 'Mayan Adventure', el tema que dio origen a todo el apartado sonoro. Una buena forma de cerrar el círculo y de que el tema no quedase en el olvido después del accidentado comienzo".

El juego contó, además, con un total de quince sonidos diferentes que ayudaban a mejorar la ambientación. "De todos ellos, mis favoritos son los ronquidos del prota cuando se queda dormido al dejarlo parado y el sonido al recoger munición para la pistola, donde hice un homenaje al *Doom* cuando se recogían los ítems".

Según cuenta McKlain, el proceso para crear el apartado sonoro del juego fue de la siguiente manera: "para la música y los FX usé Arkos Tracker. Los FX finales se los pasé a JGN junto a una tabla de valores para lanzarlos, como el tono y el canal de destino. El AY-3-8912 tiene tres canales y siempre están ocupados por la música, así que había que jugar con el tipo de FX (disparos, explosiones, salto, bonus, etc) y enviarlos a ciertos canales para que no interrumpieran la música más de lo necesario y que tampoco se pisaran unos a otros".

En febrero de 2017, las versiones definitivas de los temas musicales estaban casi acabadas, mientras que a principios de marzo se completó todo el apartado sonoro, con los retoques y optimizaciones pertinentes para ahorrar memoria y justo a tiempo para el lanzamiento del segundo volumen de la Enciclopedia Homebrew. "Nos habíamos dejado la piel, pero el resultado mereció la pena", recuerda McKlain.

La prueba de que *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* fue un auténtico éxito la tenemos en los Premios Amstrad Eterno 2017, donde se hizo con cinco galardones, incluyendo el de mejor videojuego. ✱


LA GUÍA DEFINITIVA:

RAIDEN

De vez en cuando aparece un videojuego que, a pesar de no aportar ningún rasgo de originalidad, se convierte en el nuevo estándar de su género. Nunca hubo mejor ejemplo de esto que Raiden de Seibu Kaihatsu y es hora de descubrir por qué.

A pesar de haber sido fundada en 1982, la mayoría de los amantes de las coin-ops tendrían problemas en nombrar otros arcades de Seibu Kaihatsu antes del asombroso lanzamiento de *Raiden* en 1990. Quizá sus éxitos más relevantes antes de llegar a esta fecha determinante fueron *Dead Angle* y *Dynamite Duke*, un par de innovadores shooters al estilo *Operation Wolf* donde se mostraba el contorno del protagonista en pantalla para que resultara más fácil evitar impactos enemigos. Ambos obtuvieron un éxito moderado y probablemente sean más recordados por sus respectivas conversiones a Master System y Mega Drive. Inicialmente fue conocida como Seibu Denshi y licenciaba sus juegos a editores de renombre como Taito y Tecmo, antes de firmar un acuerdo exclusivo con la estadounidense Fabtek Inc en 1989 para crear sus títulos y distribuirlos por todo el mundo. Este acuerdo añadió presión extra a la compañía, tenía que crear grandes éxitos y que además atrajeran al público occidental. Lo más curioso es que, pese a su gran éxito, *Raiden* nunca fue visto como un lanzamiento que cumpliera ambas premisas. De hecho, todo lo contrario. El jefe de Seibu, Hitoshi Hamada, tenía serias dudas sobre *Raiden* debido a su escasa originalidad, y pensó que no destacaría en un mercado abarrotado por títulos similares.



» [Arcade] Cada vez que veas las vías del tren, significa que se acercan vagones blindados.

La trama de *Raiden*, cuya traducción libre podría ser 'Trueno y relámpago' (y se pronuncia *rye*-den no *ray*-den), es tan genérica como su clásica jugabilidad de shooter vertical. Nos cuenta que... "En el año 2090, la Tierra se ha convertido repentinamente en el objetivo de extraterrestres perturbados conocidos como Cranassians. Tras la invasión, la World Alliance Military ha construido un arma vanguardista, el caza de ataque supersónico Raiden. Basado en una nave alienígena capturada, es la única esperanza de supervivencia para la humanidad." Entonces, ¿qué es exactamente lo que hizo a *Raiden* tan endemoniadamente bueno? En resumen... ¡Exactamente todo! En el exageradamente crítico mundo del videojuego, la gente busca lo negativo de cada título y disfrutan señalando solo los errores. Pero con *Raiden*, los críticos solo pudieron destacar sus virtudes: su estudiada y exigente curva de dificultad, los inteligentes patrones de ▶



JEFAZOS VARIADOS

Guía para terminar con los brutos mecánicos de Raiden



01 DESERT SPIDER

■ Un tanque enorme con múltiples torretas que surge de un edificio y se une a otro blindado que se desplaza sobre raíles. Si te aproximas, puedes destruir el primer tanque antes de que empiece a moverse el segundo. O espera que se junten y lanza un bombazo.

02 FLYING FOX

■ Esta gigantesca nave nodriza aparece en sentido inverso en pantalla y lanza pequeñas naves hacia ti, además de expulsar balas en sus ratos libres. Flying Fox es lento y el movimiento de sus naves predecible, pero es bastante resistente y tardarás en abatirlo.



03 PHALANX MK-III

■ Un cañonero gigantesco parte del muelle y se desplaza hacia arriba liberando todo su poder ofensivo sobre ti. Dispara a los cañones tan rápido como puedas y caerá como arpa vieja en poco tiempo. Aprovecha para aniquilar el puerto para unos valiosos puntos extra.

04 GIJIDO

■ Una fortaleza en movimiento que se divide inmediatamente en tres partes: una gran porción central y dos instalaciones más pequeñas a los lados. Muévete hacia los flancos para eliminar las bases laterales y regresa al centro para exterminar la última porción del enemigo.



PINTANDO PÍXELES

Shaun McClure, grafista en los ports de Raiden para Jaguar, Falcon y PC



¿Cómo lograste trabajar en *Raiden*?
Bueno, en realidad no estaba destinado a hacerlo. El artista que estaban empleando era bastante malo y el jefe (Martin Hooley) no estaba contento con su trabajo. El otro chico, no diré su nombre para evitar conflictos, fue requerido en la oficina de Martin y este le dijo en términos mucho menos educados que sus gráficos no estaban a la altura. Luego me avisaron y me pidieron que salvara el proyecto. Acababa de ser contratado en Imagitec y no era muy normal que le pidieran a un novato que trabajara en un título tan importante.

¿Cómo fue trabajar con Jaguar y su poderoso chip gráfico, tan avanzado respecto a todo lo que existía en aquel momento?
¡Fue una bendición! De pronto, ya no tuve que adaptar todo a una paleta universal. Tenía 256 colores para dibujar cada sprite, más de los que nunca había tenido, y los programadores incluso me dijeron que podía contar con múltiples paletas si quería obtener más.

¿Te pasaron los gráficos originales?
Volcamos todos los gráficos de la máquina recreativa que teníamos en la oficina, pero los colores eran incoherentes y la resolución no era la correcta, así que opté por volver a dibujar la mayoría de ellos.

¿Qué programa utilizaste para recrear los gráficos de *Raiden* entonces?
¡Lo creas o no, utilizamos Deluxe Paint en Amiga! Photoshop aún no se había inventado y era la opción más fácil/barata del momento. De hecho resultaba algo restrictivo, ya que solo teníamos acceso a 4.096 colores y las nuevas máquinas podían utilizar muchos más.



05 LAND CROWN

■ Este gigantesco tanque comienza a maniobrar por la pantalla y despliega dos grandes alas. Después despacha unos drones blindados. Su arma principal es el cañón central y solo dispara hacia adelante. Sitúate a un lado y dispara Homing Missiles y/o Vulcan.

06 GUARDIAN

■ Dos mechas de aspecto milenario. Estas bestias metálicas de dos cabezas disparan balas por su boca, además unos molestos asteroides surcarán la pantalla. Dispara a la parte posterior de sus cabezas mientras evitas los asteroides. Acaba primero con el de la zona superior.





07 ANTONOV MA-27

■ Una nave nodriza que despega de la estación espacial y dispara en todas direcciones desde torretas móviles y estacionarias. Acaba con la que está situada en la parte central superior, la más peligrosa, aunque las torretas móviles no dejarán de surgir. Es más fácil de lo que parece.

08 DOREINEJI CORE

■ Este poderoso blindado emerge de la fortaleza enemiga. A medida que avanza serán acoplados refuerzos extra en su estructura. Intenta destruirlo antes de que llegue al final del recorrido. Lanza bombas cuando se acoplen las piezas, resulta más vulnerable.



ataque, sus dos jugadores simultáneos, el excelente sistema de power-ups y una BSO magistral. Fue tan inmediato su éxito que se vendieron 17.000 unidades antes de remplazarlo por la secuela. Para poner esta cifra en contexto digamos que superó a mitos como *Battlezone* (15.122), *Dragon's Lair* (16.000) o *Star Wars* (12.695). *Raiden* es el juego mas exitoso de la historia de Seibu Kaihatsu y uno de los shoot'em-ups más vendidos de todos los tiempos.

Centrémonos en el mencionado sistema de power-ups y expliquemos con detalle cómo funciona, ya que es el típico aspecto que encumbra o entierra a este tipo de juegos. En *Raiden* tienes dos tipos de power-up, que se dividen en dos subcategorías, para simplificar todo. Cada uno de ellos puede potenciarse recogiendo continuamente el mismo icono que, con algo de paciencia, tendremos que esperar a que cambie entre ambos para elegir el adecuado. Pero cuidado, porque si atrapas un power-up diferente al utilizado en ese momento no solo cambiarás de arma sino que lo harás a la mínima potencia. El primer tipo de power-up es tu disparo principal y presenta dos variedades, Vulcan (rojo) y Laser (azul). Vulcan comienza como un disparo doble de pocas garantias pero pronto evolucionará a un ramillete de balas que se dispersan en abanico a lo ancho de la pantalla, lo que significa que solo los enemigos más poderosos pueden resistirlo. El Laser, es un haz único y concentrado que, pese a tener una dispersión limitada, concentra mucho más poder y fulmina a los enemigos con mayor facilidad. Luego están las armas secundarias, misiles guiados o cohetes estándar. Tanto la potencia como frecuencia de ambos es mejorada con los iconos correspondientes. De vez en cuando aparecerá un icono especial 'P' en pantalla, si lo atrapas antes de que desaparezca te otorgará el poder ofensivo correspondiente al completo y 100.000 puntos.

> **"Tenía 256 colores para dibujar cada sprite, más de los que nunca había tenido"**
> Sean McClure



» [Arcade] Ambos jugadores deberán competir por conseguir el súper power-up 'P' antes de que el tanque acabe con ellos.

Ningún shooter está completo sin una súper arma a tu disposición y *Raiden* tampoco nos iba a decepcionar en esto. Tu caza supersónico está equipado con un número limitado de bombas termonucleares. Al detonar, crean una colosal bola de fuego que envuelve gran parte del área de juego.


» [Arcade] Una vez que hayamos completado los niveles del planeta Tierra, las naves aterrizarán en una base aérea para continuar el combate en el espacio.



LAS CONVERSIONES



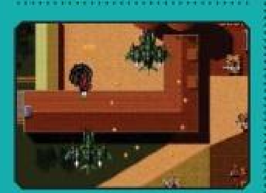
▲ ATARI LYNX

■ Esta versión utiliza la orientción vertical de Lynx para respetar la proporción de pantalla del arcade. Lamentablemente se publicó incompleto, falta la música y te da bombas casi ilimitadas. Aparte de eso, el diseño es fiel al original.



▲ PC ENGINE

■ Hay un par de ediciones de *Raiden* para esta consola, la edición Hu-Card y el port de Super CD-ROM lanzado un año después. La diferencia principal entre ambas es la banda sonora mejorada en CD. Por lo demás, una brillante adaptación.



▲ PC DOS

■ El port para PC DOS de *Raiden* es una adaptación casi exacta del cartucho de Jaguar, ya que utiliza los mismos recursos gráficos. Las diferencias principales vienen en forma de banda sonora remezclada y eliminación del gran marcador.

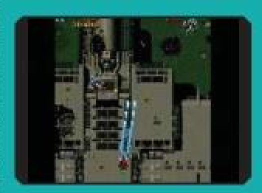


▲ PLAYSTATION 3

■ Se trata del mismo juego que el port de PSP, una versión exclusiva para descarga del *Raiden Project* de PlayStation ofrecido por la Store japonesa. Es una pena que Sony no se animase a lanzarlo en Occidente pese a su gran popularidad.

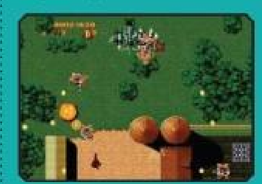
▼ FM TOWNS

■ Definitivamente una de las mejores conversiones del *Raiden* de coin-op. Este port para el grisáceo ordenador (y la consola Marty) cuenta con BSO en CD remasterizada y área de juego ampliada. Además ofrece varias modalidades.



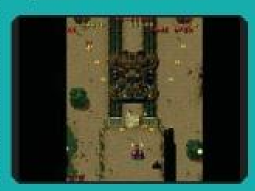
▼ ATARI FALCON

■ La versión para Falcon no se finalizó pero existe como demo para cuatro jugadores, publicada por 16/32 Systems después de la desaparición de Atari Corporation. Es una auténtica pena, ya que esta adaptación prometía mucho.



▼ PSP

■ La primera edición portátil de *Raiden* desde Atari Lynx. La versión PSP es una conversión directa del mencionado juego de PlayStation y apareció exclusivamente en Japón, para descargar a través de PlayStation Store únicamente.



▼ MEGA DRIVE

■ El port de Sega supera en muchos apartados al de SNES y utiliza el mismo nombre. Eso sí, elimina al segundo jugador pero incluye un marcador que preserva el ratio original. Gráficos respetuosos y un apartado sonoro contundente.





▲ ATARI JAGUAR

■ Acompañó el lanzamiento de la consola de 64 bits de Atari. El port de Imagitec fue criticado por el gigantesco marcador pero gracias a él mantiene el ratio de pantalla y diseño originales. El cartucho de Jaguar cuenta con BSO exclusiva.



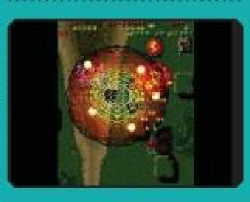
▲ PLAYSTATION

■ Lanzado como *Raiden Project*, el título de PlayStation cuenta con ports arcade-perfect del juego original y su secuela. Ofrece también BSO remasterizada en CD y una nueva intro FMV, además del modo TATE para los más puristas.



▲ SNES

■ Bautizado como *Raiden Trad*, este port es sin duda el menos logrado de todos. Los gráficos respetan el original y la BSO es interesante, pero el scroll resulta demasiado brusco. Quizá su mayor virtud sea la opción de dos jugadores simultáneos.



▲ PS VITA

■ No supondrá ninguna sorpresa si os desvelamos que este port es el mismo juego de PSP/PS3 y que las labores de adaptación corren a cargo de Hamster Corporation. Nuevamente, solo está disponible vía PlayStation Store japonesa.



» [Arcade] Estos aviones gigantescos aparecerán por la parte inferior de la pantalla, así que procura apartarte a tiempo...

▶ Empiezas con tres, pero puedes conseguir más durante la partida y además se reponen al ser abatido. Hay otros bonus durante el juego; las medallas que incrementan tu puntuación y que normalmente aparecen al destruir edificios o Miclus (un cameo de *Wiz*, uno de los primeros juegos de Seibu), que te compensará con 10.000 puntos extra. Al final de cada fase recibiremos un bonus adicional del número total de medallas recogido multiplicado por las bombas no utilizadas. Si logras completar el juego, serás recompensado con un millón de puntos antes de comenzar nuevo loop con mayor dificultad.

El gran éxito de *Raiden* significó su conversión a sistemas domésticos por parte de varios editores. Casi todas las adaptaciones fueron notables pero los ports de FM Towns, PlayStation y Jaguar (para la que apareció como juego de lanzamiento), fueron los más destacados. También ha generado secuelas directas, siendo la más reciente *Raiden V* para Xbox One y PS4, así como la saga spin-off *Raiden Fighters*. Cuando Seibu Kaihatsu quebró en 1993 los creadores del juego fundaron una nueva compañía llamada MOSS y compraron los derechos de *Raiden* para continuar con la franquicia hasta el día de hoy. No hay duda de que la saga *Raiden* se ha convertido en una de las franquicias shoot'em-up más queridas y que mejor ha sabido envejecer. Pero todo empezó en 1990, con el episodio original que tenéis ante vosotros, y si aún no lo habéis jugado es algo que deberíais remediar inmediatamente. *



LA PENTA CONVERSIÓN

Martin Hooley fue dueño de Imagitec y responsable de cinco ports de Raiden

¿Cómo consiguió Imagitec los derechos para convertir *Raiden* a las máquinas de Atari?
Bueno, la historia comenzó cuando Robert Stein, de Andromeda Software, me presentó a Jack Tramiel y todo partió de ahí. Una vez que vio lo que podíamos hacer, se interesó mucho en trabajar con nosotros y nos brindó la oportunidad de contar con todo tipo se soporte en términos de equipos de desarrollo y hardware. El primer juego que desarrollamos para ellos fue un port de *Viking Child* para Lynx. A partir de ahí continuamos trabajando en numerosos juegos para Atari 7800, Atari ST, Falcon, Jaguar, Jaguar CD y Lynx. Teníamos experiencia en convertir shoot'em-ups, después de adaptar *Silkworm* y *Gemini Wing*, así que *Raiden* se ajustaba perfectamente a nosotros.

¿Qué apoyo y soporte proporcionó Atari?
Nos dieron una máquina recreativa, algo que era de agradecer, ya que normalmente solo conseguíamos la placa y teníamos que conectarla nosotros mismos. En términos de kits de desarrollo nos entregaron ordenadores Atari TT, que más adelante fueron actualizados a Falcon con 14MB de memoria y discos duros.

¿Algún miembro de Atari se involucró en el desarrollo de las conversiones de *Raiden*?
El productor de Atari era John Skruch y su asistente Julie Long, se trataba de gente fantástica. Imagitec tenía muy buena relación con ellos y siempre nos ofrecieron un feedback muy útil. Como sabes, el jefe real de Atari era Sam Tramiel, otro tipo genial. El Jefe de Tecnología, su hermano Leonard, era otro asunto. No quería escuchar nada malo de su hardware, si le comentabas algún problema acerca de ello, su respuesta siempre era que 'tal vez sea problema de tu habilidad/aptitud, no de nuestro hardware', así que, por norma general, nos manteníamos alejados de él.

***Raiden* contaba con una banda sonora magnífica, pero aún así Imagitec añadió dos cortes extra para la versión Jaguar. ¿Puedes hablarnos sobre la decisión de hacer esto y cómo lo adaptasteis a la BSO original?**
Nuestro estudio de audio contaba con una gran reputación y ya habíamos creado bandas sonoras para otras compañías como Gremlin Graphics o EA. Así que ya contábamos con músicos expertos que sabían lo que se hacía, prácticamente les di total libertad, confiaba en ellos plenamente. Recuerdo que nuestro reproductor de música en Jaguar era un ProTracker modificado, por lo que todos nuestros Mods de Amiga funcionaban, algo que facilitaba bastante el proceso de conversión. Contábamos con ocho canales de sonido, utilizábamos cuatro para música y otros cuatro para efectos.

¿Fue *Raiden* un gran negocio para Imagitec?
Sí, definitivamente. Después de finalizar las versiones canceladas de Panther, Jaguar y Falcon, hicimos los ports de PC y Amiga también. Atari se iba a encargar de comercializar la versión PC, pero no encontramos distribuidor para la conversión de Amiga así que fue desechada. Al final obtuvimos la licencia de Fabtek para publicar la versión PC por nuestra cuenta.

Ben Daglish

El legado del músico

El pasado 1 de octubre nos dejó Ben Daglish, una de las batutas más legendarias del panorama musical de la industria del videojuego. Se marchó muy joven, con tan solo 52 años; y como legado deja toda una serie de inolvidables melodías que sin duda mantendrán viva su llama por los siglos de los siglos. Repasar su trayectoria se nos antoja como un fundamental homenaje desde Retrogamer. Va por ti, Ben.

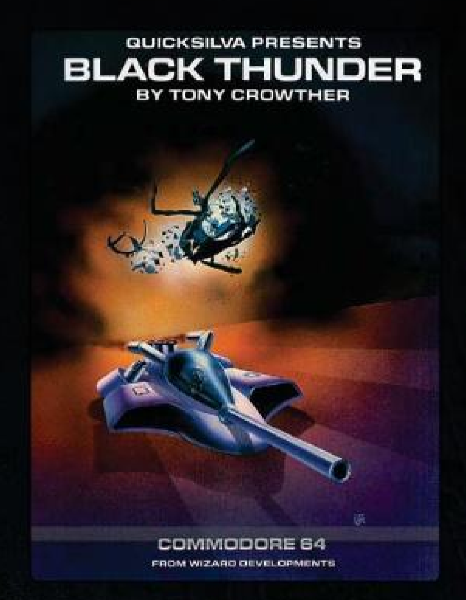
José Manuel Fernández "Spidey"

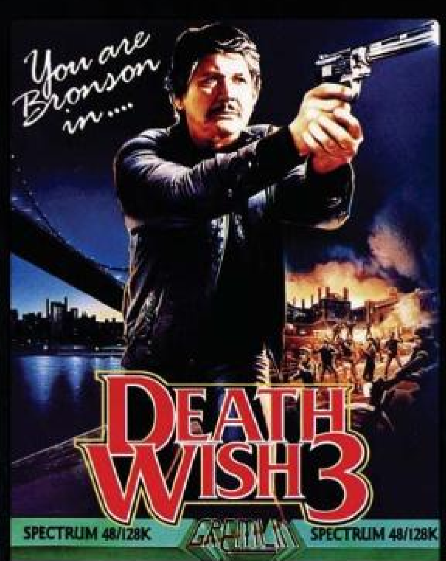
Si has pasado por alguno de los clásicos sistemas de ordenadores de 8 bits, lo más probable es que te hayas topado con las melodías del maestro Ben Daglish. Habiendo dado sus primeros pasos por compañías como Alligata Software o Quicksilva, fue en Gremlin Graphics donde encontró, por decirlo de alguna manera, su casa. Allí produjo la banda sonora de una treintena de títulos, destacando por méritos propios el trabajo realizado en *Avenger* (1986), *Auf Wiedersehen Monty* (1987) o *Death Wish 3* (1987). Pero, aparte de proporcionar a gran parte del catálogo de esta empresa su talento musical, colaboró activamente con sellos como US Gold, Ocean, Ariolasoft, Grandslam, Hewson o System 3.

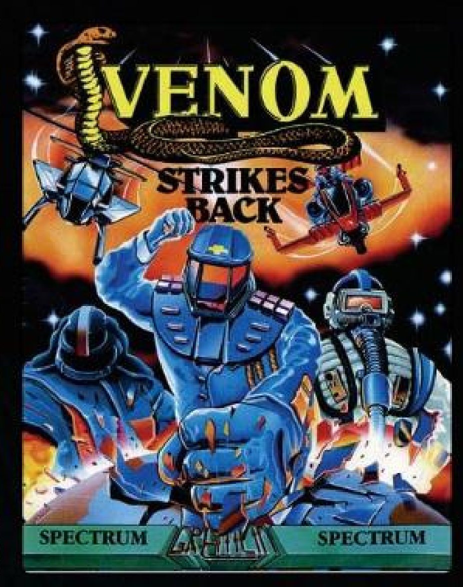
Ben Daglish nació el 31 de julio de 1966 en el apacible barrio de Chiswick (a un paseo del centro de Londres) en un entorno familiar en el que nunca faltaba la música. De hecho, siendo niño su madre le enseñó a tocar la armónica y la flauta irlandesa, instrumentos que llegó a dominar con suma gracia. Curiosamente, las clases de música de la escuela le parecían todo un tedio, si bien siguió creciendo aprendiendo a tocar el oboe y haciendo sus pinitos con la percusión, llegando a ser el percusionista principal de varias orquestas. Y no llegó a crecer profesionalmente en este aspecto porque Daglish pensaba que debía centrarse en algo más serio, centrarse en obtener algún título académico.

Lo intentó con las matemáticas, pero se quedó a medio camino... en gran medida por su actitud abierta hacia las juergas, que a menudo le convertían en el alma de las fiestas. Fue en-









tonces cuando se centró en algo tan extravagante (tengamos en cuenta el marco de circunstancia) como ser compositor musical de videojuegos. Esta peculiar decisión vino propiciada, en primer lugar, por el hecho de tener una familia también afín a la informática, con el padre de Daglish animándole a participar en una competición escolar en la que el premio era un ordenador BBC Micro. Y lo que es mejor, lo ganó.

También en la escuela conoció a Tony Crowther, programador que años después terminaría haciéndose todo un nombre en la escena del Commodore 64. Este dúo dinámico comenzó a desarrollar demos de forma muy seria, con el fin de depurar habilidades y abrirse camino en el terreno profesional. Y en este contexto, con tan solo quince años, llegó la primera partitura de Ben Daglish que aparecería en un videojuego comercial: la marcha fúnebre que adornaría la pantalla de "game over" del llamativo *Potty Pigeon* de Crowther, publicado por Gremlin Graphics en 1984.

Daglish trabajó durante un tiempo como freelance, para después convertirse en el músico inhouse de Gremlin Graphics. Todo ello hasta que, como él mismo confesara en no pocas ocasiones, terminara volviéndose loco por los chirridos de los viejos chips de sonido a finales de la década de los 80.

No se prodigó demasiado en la etapa de los ordenadores de 16 bits, dirigiendo su batuta al teatro, realizando desde entonces la producción de banda sonoras y la dirección musical de las obras, trabajando de cerca con músicos y actores.

» Daglish elaboró para el *Black Thunder* de Tony Crowther una melodía que mostraba muchos de los tics del artista.

» *Death Wish 3* presumía de una composición que se ajustaba perfectamente a la Wildey Hunter de Charles Bronson.

» *Venom Strikes Back* cerraba la trilogía *M.A.S.K* de Gremlin. Esta vez, la música de Daglish era cien por cien original.

Es lícito decir que Ben Daglish fue una de las figuras más relevantes dentro de la industria inglesa del ocio electrónico. En lo referente a lo musical, el Reino Unido tuvo la suerte de contar en la década de los 80 con algunos de los mejores compositores que ha dado el sector del videojuego, destacando nombres como Martin Galway, Rob Hubbard, David Whittaker o Richard Joseph. Y Daglish formó parte de ese selecto grupo de jóvenes revolucionarios que cambiaron de manera contundente la forma de entender la música en el software de entretenimiento, componiendo decenas de melodías que se alejaban de lo que hasta el momento entendíamos por música de videojuego.

En concreto, las partituras de Daglish eran composiciones de gran empaque, con temas que huían de cualquier atisbo de repetición tal ▶



EN LA IMAGEN PODEMOS VER A ANTONY CROWTHER (A LA IZQUIERDA) Y A UN JOVENCÍSIMO BEN DAGLISH (EN TERCER LUGAR). EN CONJUNTO PROGRAMABAN SOFTWARE EDUCATIVO PARA OTROS COLEGIOS EN LA LIBRERÍA DE SU ESCUELA.







» Quizás *Jack the Nipper* no fue el trabajo más memorable de Ben Daglish, pero supo adornar sabiamente las correrías del gamberro de Gremlin. La versión Amstrad CPC fue la que recibió el mejor tratamiento musical.

» *Afu Wiedersehen Monty* está considerado como uno de los trabajos cumbre de Daglish. El hecho de componer el temazo de este juego con Rob Hubbard lo elevó al olimpo de los grandes juegos.

» *Touché: The Adventures of the Fifth Musketeer* fue el último trabajo de Ben Daglish en la industria del videojuego. Compuso una portentosa banda sonora para esta clásica aventura gráfica de Clipper Software.

▶ y como nos habían acostumbrado las pequeñas tonadas tan características del arcade nipón. Escribía acordes largos, variados en su desarrollo melódico. Bueno es el ejemplo de un juego más o menos discreto como el *Masters of the Universe* de Gremlin, cuyo tema principal se acercaba a los cinco minutos de duración. O el que sonaba en *Auf Wiedersehen Monty* (haciendo equipo con el siempre genial Rob Hubbard), una prodigiosa creación que superaba los seis minutos. Era imposible atisbar el aburrimiento escuchando un tema de Daglish, ya que, además, esa longitud estaba llena de giros, de cambios de estilo. En definitiva, de maestría a raudales.

En uno de sus primeros trabajos se puede comprobar una de sus principales influencias. Influencia que, todo hay que decirlo, resultó ser común en muchos otros de sus compañeros músicos del entorno videojueguil de la época. En *Loco*, publicado en 1984 por Alligata Software, plasmó para el código de Tony Crowther lo que en sí era una estupenda traslación al SID del Commodore 64 del Equinoxe, Pt. 5 de Jean-Michel Jarre.

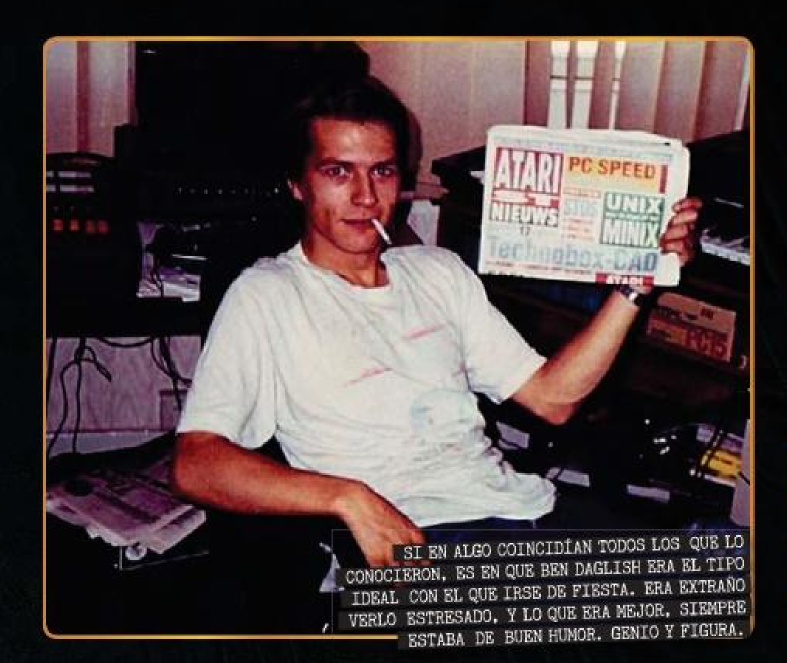
Dado el contexto temporal en el que nos movemos, no podemos hablar de escándalo alguno en este ejercicio de "copia", y escuchar al siempre vanguardista Jarre gustaba sobremanera a los amantes del sonido electrónico. Es algo que también hizo Martin Galway en la introducción del *Yie Ar Kung-Fu* de C64 o Mark Cooksey para el clásico *Bomb Jack* del mismo ordenador, ambos con versiones de temas de Magnetic Fields. O Rob Hubbard en el *Chain Reaction* de Durell Software, plasmando en la introducción el tema Zoolook al estilo SID.

Daglish no tardó en desatarse con sus propias composiciones. Así lo demostró en 1985, creando una soberbia sintonía para otra de las pequeñas maravillas de su amigo Tony Crowther: *Black Thunder*. El juego partía en gran medida de la base tecnológica de *Loco*, pero el desarrollo, mucho más frenético, requería de una melodía que disparara la adrenalina del jugador. Nuestro hombre lo consiguió con creces, con un tema no apto para cardiacos que ya delataba muchos tics en los arpegios que se convertirían en habituales del artista.

Con todo, sería en 1986 cuando Ben Daglish comenzaría a prodigarse en el software británico, trabajando para casas como The Edge (*Bobby Bearing*), Hewson (*Firelord*), Ocean (*Cobra*) o Mirrorsoft (*Biggles*), a la par que se hizo habitual en la producción de Rino Marketing y Gremlin Graphics, donde crearía fenomenales ritmos para *Footballer of the Year*, *Future Knight*, *Jack the Nipper* y *Gauntlet*. Y no solo para Commodore 64, sino también para los sistemas basados en el chip de sonido AY-3-8910 de General Instrument, aquel que podíamos encontrar en Amstrad CPC, MSX y en los ZX Spectrum 128/+2/+3, dominando como pocos la polifonía de este PSG.

La imponente habilidad de Daglish no se quedaba en estos chips, puesto que fue capaz de sacarle partido al sonido de los primeros ZX Spectrum. Como bien sabrán los antiguos poseedores del mítico "gomas", la salida de sonido de sus máquinas no era más que un beeper que se reproducía a través de un canal a diez octavas. Pues el bueno de Ben hizo auténticas virguerías con este rudimentario hardware, al punto de lograr que juegos como *Blood Brothers* (Gremlin, 1988) sonaran casi mejor en un ZX Spectrum 48K que en los modelos de 128Kb con el PSG. Una irreal gozada que parece imposible.

Pero un año antes del mentado *Blood Brothers* tuvimos la verdadera consagración de Daglish como el inefable artista que era. Realiza para Gremlin las bandas sonoras de unos juegos que, aún siendo ya de por sí bastante buenos, crecen hasta lo indecible gracias a la obra del músico. *Death Wish 3* es un buen ejemplo, con un auténtico temazo que le va como anillo al dedo a las andanzas de Paul Kersey (Charles Bronson) masacrando macarras. Las entrañables plataformas de *Auf*



SI EN ALGO COINCIDÍAN TODOS LOS QUE LO CONOCIERON, ES EN QUE BEN DAGLISH ERA EL TIPO IDEAL CON EL QUE IRSE DE FIESTA. ERA EXTRAÑO VERLO ESTRESADO, Y LO QUE ERA MEJOR, SIEMPRE ESTABA DE BUEN HUMOR. GENIO Y FIGURA.



» [C64] *The Last Ninja* supuso un antes y un despues en las bandas sonoras de videojuegos. Ben Daglish, junto al también tristemente desaparecido Anthoie Lees, dibujo una serie de melodias más que capaces de abanderar lo mejor del chip SID del viejo Commodore 64.

Wiedersehen Monty suben también enteros gracias al larguísimo compás que se marcó junto a Rob Hubbard. Y las dos primeras entregas de *MASK* se hacen aún mejores por la maravillosa interpretación que Daglish hizo del opening de la serie de animación.

Sin embargo, sería un juego elaborado fuera de las oficinas de Gremlin Graphics el que lo terminaría de encumbrar al olimpo de los grandes músicos del mundo del videojuego. Publicado por System 3, *The Last Ninja* encandiló a los usuarios de Commodore 64 por múltiples motivos: sus increíbles gráficos isométricos, su emocionante desarrollo aventurero, el sensacional leitmotiv ninja... Y su banda sonora. Justo con el también tristemente desaparecido Anthony Lees (falleció en agosto del 2016 en un accidente de tráfico), Daglish rubricó un set de melodías sin parangón, al punto de ser para propios y extraños lo mejor de un videojuego que ya por sí solo era asombroso. Doce impresionantes sintonías para la historia.

The Last Ninja no fue su última joya, ni mucho menos. Pero con los 16 bits se apagó en cierta medida su interés, no le resultaba atractivo el chip Paula del Commodore Amiga, y le incomodaba que un ordenador como el Atari ST tuviera un sonido base inferior al viejo C64. Su último trabajo en el sector del videojuego se pudo oír en *Touché: The Adventures of the Fifth Musketeer* (US Gold, 1995), una aventura gráfica para MS DOS en la que Daglish también trabajó como programador... Porque, de hecho, era un excelente programador.

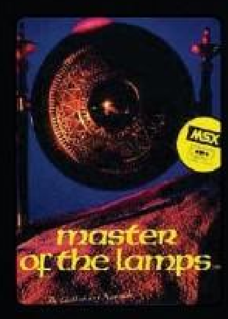
Y programar es a lo que se dedicó después de ver que la música para un sector como el de los videojuegos había dejado de ser rentable; y el crecimiento en los valores de producción del software (ya situándonos en la llegada del CD-ROM) hacía poco viable el poder abordar la composición como antaño. Pero nunca dejó de tocar su adorada flauta, su armónica, de cantar allá donde podía. Ben Daglish adoraba la música, y le acompañó hasta el final de sus días. El 1 de octubre, después de mucho tiempo batallando contra un maldito cáncer, se fue uno de los hombres más talentosos del pequeño-gran mundo del videojuego. Una buena persona, un tipo con un humor maravilloso. Y con un legado artístico dibujado en código máquina con la melódica vitola de ser a todas luces inmortal. El legado de Ben Daglish. ★



HASTA PRÁCTICAMENTE EL FINAL DE SUS DÍAS ESTUVO AFERRADO A LA PASIÓN DE SUS PASIONES: LA MÚSICA. YA FUERA CON LA PERCUSIÓN, CON LA GUITARRA O CON SUS MÚLTIPLES FLAUTAS (ERA UN MAESTRO CON ESTOS INSTRUMENTOS DE VIENTO). BEN COMPARTÍA SU ARTE CON LOS VIEJOS FANS EN, POR EJEMPLO, EL GRUPO REVIVAL PRESS PLAY ON TAPE.

Otros músicos que







RUSSELL LIEBLICH (1953 – 2005)

■ Lieblich era programador y game designer, pero su figura fue bien reconocida sobre todo por su trabajo con las músicas para un buen número de cartuchos de Mattel Electronics, comenzando su andadura con *Utopia* y *Snafu* en 1981, ambos para Intellivision. En 1985 da el salto a Activision, donde se haría con los favores del público gracias a lo que plasmó en títulos como *Master of the Lamp* o *The Transformers: Battle to save the Earth*. También realizó traslaciones musicales de una plataforma a otra, siendo responsable de la banda sonora de la versión C64 de *Ballblazer* o de componer notas originales para el *The Last Ninja* de Apple IIGS.

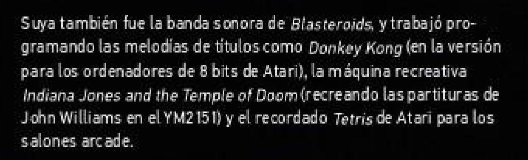
Habiéndose graduado con una maestría en música de Universidad de California, recordamos a este auténtico decano del gremio no solo por su pionero talento, sino también por atreverse a experimentar en un campo tan peculiar por aquellos entonces como el de relacionar los ritmos musicales con los conceptos de jugabilidad, algo que hizo en el llamativo *Web Dimension*, diseñado y programado por él mismo para Activision en 1985.





BRAD FULLER (1953 - 2016)

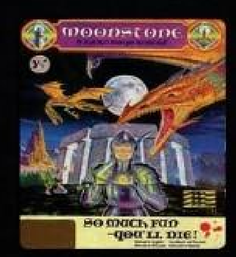
■ Brad Allen Fuller fue uno de los primeros músicos de videojuegos en alcanzar cierta relevancia. No en vano, uno de sus primeros trabajos fue el memorable *Marble Madness*, el llamativo arcade de Mark Cerny en el que destacaba sobremanera su pegadiza banda sonora. En Atari se convertiría en el Director de Audio, supervisando todas y cada una de las músicas que se realizaban para los juegos de la compañía.

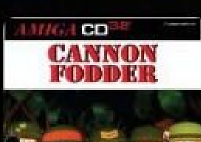


Suya también fue la banda sonora de *Blasteroids*, y trabajó programando las melodías de títulos como *Donkey Kong* (en la versión para los ordenadores de 8 bits de Atari), la máquina recreativa *Indiana Jones and the Temple of Doom* (recreando las partituras de John Williams en el YM2151) y el recordado *Tetris* de Atari para los salones arcade.



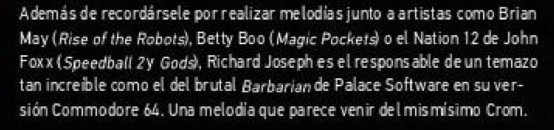






RICHARD JOSEPH (1953 – 2007)

■ Un talento inolvidable el de Richard Joseph, capaz de impregnar de magia a todos los videojuegos que llevaban su nombre en los créditos. No solo era un compositor magnífico; también se atrevía a experimentar con las posibilidades de los chips de sonido, explotando como nadie la capacidad de sampleado del Paula del Commodore Amiga. Mítica es su "War has never been so much fun" para el genial *Cannon Fodder*, canción compuesta junto a su amigo Jon Hare.

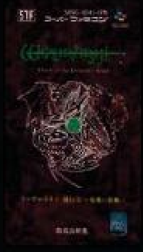


Además de recordársele por realizar melodías junto a artistas como Brian May (*Rise of the Robots*), Betty Boo (*Magic Pockets*) o el Nation 12 de John Foxx (*Speedball 2* y *Gods*), Richard Joseph es el responsable de un temazo tan increíble como el del brutal *Barbarian* de Palace Software en su versión Commodore 64. Una melodía que parece venir del mismísimo Crom.

PHOTO BY THOMAS KINTO ON UNSPLASH

ECHAMOS DE MENOS







KENTARO HANEDA (1949 – 2007)

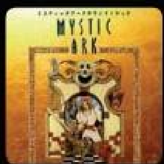
■ Quizás el maestro Haneda no se prodigó demasiado por el mundo del videojuego, pero cuando lo hizo, dejó una huella imborrable.
Con todo, Haneda era sobre todo conocido por su aportación a las bandas sonoras de multitud de animes, muchos de ellos auténticos clásicos en los que su batuta fue fundamental. Entre otras joyas, firmó las partituras de God Mazinger, Macross: Do you remember love? y el Sherlock Holmes de Hayao Miyazaki.

Sin embargo, los usuarios aficionados a los juegos de rol lo recordarán por las maravillas que creó en *Wizardry*, saga para la que realizó la banda sonora de las iteraciones desarrolladas en Japón por Ascii para Famicom y Super Famicom.
Además, fue el autor de algunos increíbles álbumes sinfónicos dedicados a populares franquicias RPG, a la usanza de *Suikoden*, *Sorcerian* o *Ys*. En definitiva, un auténtico músico de los de antes.



AKIHIKO MORI (1966 – 1998)

■ Lo triste es que el futuro de Akihiko Mori era de lo más prometedor, arrancando fuerte en 1990 con el curioso *Cutie Suzuki's Ringside Angel* para Mega Drive, un juego de Asmik basado en la lucha libre femenina. A partir de ahí, y siempre trabajando como freelance, se hizo todo un habitual en los timbres de Game Boy y, sobre todo, Super Famicom, componiendo las sintonías de cartuchos como *Super Air Driver*, *Acrobat Mission* y *Shien: The Blade Chaser*.



Sus altamente melódicas tonadas eran muy del gusto del público japonés, algo que se potenció sobremanera cuando el jovencísimo Mori comenzó a colaborar con Enix. Suyas son las músicas de *Paladin's Quest*, *Mystic Ark* y *Wonder Project J*, rematando también la banda sonora de *Wonder Project J2* para Nintendo 64. Lamentablemente, en enero de 1998 un cáncer terminó con lo que a todas luces era una carrera que apuntaba a lo más alto. Ese mismo año se publicó su último trabajo, ya a modo póstumo: *Pro Wrestling Sengokuden 2* para PlayStation.







NORMAN CORBEIL (1956 – 2013)

■ Este compositor canadiense entró a trabajar en la industria musical estando a punto de cumplir los 40 años, y lo hizo especialmente centrado en la producción de bandas sonoras para cine y televisión. Destaca su obra en los filmes Asesinos Cibernéticos, Doble Traición y The Contract, donde en todos los casos realizó un trabajo excelso.

Su obra llamó la atención de David Cage, el máximo responsable de Quantic Dream, y lo fichó para que trabajara en las partituras de *Fahrenheit* (2005) junto al afamado Angelo Badalamenti. La comunión entre Cage y Corbeil se extendió a *Heavy Rain* (2010), videojuego que ya abordó en solitario y por el que ganó un premio BAFTA. Su último encargo fue *Beyond: Dos Almas* (2013), pero no pudo llegar a terminarlo por culpa de cáncer de páncreas que acabó con su vida. Quantic Dream le dedicó el juego.



CÓMO SE HIZO

The EIDOLON

Después de unirse a Lucasfilm Games y ayudar con Rescue on Fractalus, Charlie Kellner reutilizó el motor del juego para un nuevo proyecto. Charlie nos cuenta cómo esta innovación allanó el camino para su juego de fantasía, The Eidolon.

Texto de Rory Milne



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** Activision
- » **DESARROLLADOR:** Lucasfilm Games
- » **LANZAMIENTO:** 1985
- » **PLATAFORMAS:** Varios
- » **GÉNERO:** First-person shooter (FPS)

En 1983, Apple Computer, Inc. se preparaba para iniciar una nueva era en los ordenadores personales con un producto llamado Macintosh. Sin embargo, uno de los miembros del equipo que desarrollaba el software para el sistema, Charlie Kellner, había recibido una invitación que conduciría a una carrera aún más emocionante. "Estaba trabajando para Apple en ese momento, y había aprendido algunas cosas sobre cómo acelerar el código 6502", dice Charlie. "David Fox me invitó a una fiesta y me entregó su nueva tarjeta de presentación, que decía:"Lucasfilm Games". Y le pregunté: "¿Qué relación tiene George Lucas con los videojuegos?" Pero sonaba realmente emocionante, y Lucasfilm me invitó a una entrevista y me contrató. Mi primera tarea fue ayudar a Loren Carpenter a acelerar su rutina de dibujo fractal para *Rescue on Fractalus*. Después de *Rescue*, buscamos otras cosas que hacer con él y encontré una manera de voltear las montañas para generar cuevas"



» [Atari 8-bit] El extraño Grep evita el combate, pero tienes que eliminarlo para obtener su joya.

Los sistemas de cuevas en primera persona de Charlie requerían un juego real, por lo que el programador escribió sus ideas iniciales en un documento de diseño llamado *The Dragon Game*. "Era un torneo de un dragón contra un caballero, donde manejabas al dragón", recuerda Charlie. "El problema era que necesitaba muchas escenas. Como mínimo, necesitaría las cuevas (casa del dragón), un laberinto, una especie de campo abierto para la justa y un castillo donde conseguir cosas que llevar a la guarida. El número de escenas disminuyó gradualmente a medida que vimos que estábamos muy limitados en cuanto a la cantidad de ilustraciones que podíamos hacer y el tiempo que teníamos para codificar. Luego se redujo a las cuevas, pero un solo dragón que caminaba alrededor de ellas no parecía muy interesante, así que creamos un montón de criaturas con ambientación de ciencia ficción al estilo de H.G. Wells".

El título improvisado *The Dragon Game* fue reemplazado por algo que Charlie creía que reflejaba mejor las imágenes del proyecto y su tema victoriano. "Desde siempre me fascina la mitología", recuerda Charlie, "y hubo ciertas palabras con las que tropecé mientras leía. Una de ellas fue 'eidolon', que es una imagen ficticia que contiene poder. Básicamente, eso era lo que estábamos haciendo con los gráficos de ordenador; eran imágenes insustanciales, pero sig-



» [Atari 8-bit] Esta monstruosidad es indestructible y debe transformarse en una forma menos duradera.





» [Atari 8-bit] Golpear la pared en lugar de un enemigo, drenará tu energía si una bola de fuego te rebota.

"El panel de control era un poco críptico, pero la idea era que después de jugar un par de veces supieras lo que hacía cada indicador." Charlie Kellner

» Charlie Kellner fue la fuerza impulsora del innovador juego de disparos y aventuras en primera persona de LucasFilm.

nificativas, y necesitabas interactuar con ellas. "Eidolon" también me sugirió algún tipo de máquina steampunk con la que podías viajar".

Pero para retratar este arte victoriano, su representación tenía que limitarse a un panel de control cubierto con diales y medidores. "La apariencia del panel de control de *Eidolon* no tenía la intención de ser sofisticada", argumenta Charlie, "era de estilo victoriano, en consonancia con el género en el que se desarrollaba el juego. En aquellos días, los jugadores solían determinar qué hacía un indicador por la forma en que se veía afectado por el juego. La gente no solía leer el manual, simplemente lo ponían y lo jugaban. Así que el panel de control de *Eidolon* era un poco críptico, pero la idea era que después de jugar una o dos veces comprendías lo que hacía cada indicador"

» [Atari 8-bit] Las bolas de fuego azules congelan el tiempo, útil contra el reloj.

Además del panel de control de *Eidolon*, otras tareas de diseño esperaban al artista Gary Winnick de Lucasfilm Games, quien posteriormente encontró una solución brillante para crear criaturas para el juego de Charlie. "Nuestros personajes fueron hechos por animación celular, donde el cuerpo, las piernas, la cola, las alas y la cabeza eran piezas separadas", revela Charlie. "Cada criatura eran diez animaciones diferentes y todas necesitaban dibujarse una encima de la otra en cada frame. Esa era la única manera en que podíamos almacenar tantos gráficos en la memoria disponible. No teníamos las herramientas de dibujo adecuadas en ese momento, por lo que nuestro artista Gary Winnick dibujó esquemas de los personajes en películas de celuloide que grabaría en el monitor del juego y luego usaría el joystick para colorear los píxeles debajo".

Las creaciones de Gary combinaban la ciencia ficción, la fantasía y lo surrealista, e incluían desde trolls hasta casitas con rotores de helicópteros, así como dragones. "Gary quería dragones y yo también, así que terminaron siendo una inclusión natural", razona Charlie. "Tratamos de hacer que los dragones fueran lo más diversos posible. Cada uno era diferente y representaban un tipo diferente de magia. La historia era que un inventor estaba explorando las profundidades de su propia mente y que los dragones representaban las limitaciones que pensaba que le impedían tener éxito, por lo que tendría que usar diferentes estrategias para derrotar a cada uno".

Sin embargo, el innovador motor de animación de Charlie puso límites a los elementos estratégicos de las peleas contra los jefes de *Eidolon*, y por eso ideó un sistema en el que disparar a ciegas daría lugar a que las bolas de fuego rebotaran en los proyectiles de los jefes y regresaran al jugador. "Era una manera de hacer que el combate pareciera justo", señala Charlie. "No podías simplemente acercarte a los dragones, dispararles y ganar, tenías que usar la estrategia. Teníamos una cantidad muy limitada de regates para hacer, pero podías apuntar ▶



THE EIDOLON 101

■ **Aunque no es un FPS, *The Eidolon* se representa con una perspectiva en primera persona y disparar a sus surrealistas personajes es el objetivo central. La exploración de las extensas cuevas de *The Eidolon* es igualmente esencial, al igual que la experimentación para determinar los efectos de las bolas de fuego de colores.**



¡HAY DRAGONES! Cómo vencer a los ocho dragones de The Eidolon



▶ y decidir dónde y cómo golpearlos. No se movían ya que nos costó todo lo que teníamos en el almacenamiento del juego para poder poner todos esos dragones diferentes en la pantalla".

Hubo planes para que varias criaturas se movieran por la pantalla, lo que resultó ser demasiado difícil para las rutinas de animación de Charlie. "Me esforcé por lograr que estas criaturas de tamaño variable fueran lo más rápidas posible", reflexiona Charlie. "Pero, aun así, fue apenas lo suficientemente rápido como para tener una criatura en la pantalla a la vez. Fue una batalla intentar hacer algo que se moviera lo suficientemente rápido para que realmente pudieras divertirte jugando".

Otro concepto se redujo en lugar de eliminarse, el cual comenzó como una interacción pacífica del personaje y terminó con criaturas que eran dóciles hasta que se les disparaba. "La idea era que cualquier criatura se defendiera cuando se le atacaba, pero no necesariamente tenías que atacarla", explica Charlie. "Queríamos que nuestros juegos fueran más cinematográficos de lo que se había visto antes. No había forma de que pudiéramos ofrecer a los jugadores una experiencia cinematográfica en una pantalla tan pequeña, con un procesador tan pequeño, pero poco a poco sentí que lo logramos".

Otra decisión de diseño giró en torno a la dificultad de *The Eidolon*, que Charlie resolvió al evaluar cuidadosamente el desafío de los sistemas de cuevas del juego. "Fue una batalla constante entre simplificar el juego y hacerlo lo suficientemente complejo como para ser interesante", admite Charlie. "Así que elegí hacer los laberintos complejos, pero no demasiado, para que pudieras resolverlos deambulando. Las cuevas eran aleatorias. Había una rutina de construcción de cuevas que generaría cuevas. Queríamos tener un algoritmo que pudiera generar cuevas que fueran difíciles de explorar porque eran diferentes cada vez".

Pero, mientras el código de Charlie representaba cuevas distintivas para cada una de las etapas principales de *The Eidolon*, el diseñador se inspiró en las recreativas cuando diseñó el nivel final del juego. "Uno de los juegos que me parecieron fascinantes en aquel tiempo fue *Tempest*", dice Charlie con entusiasmo. "Había un nivel donde la rejilla en la que las criaturas estaban trepando era invisible. Así que quería tener un nivel en *The Eidolon* donde el laberinto de la cueva era invisible, y solo podías encontrar tu camino rodeando las paredes. Queríamos

MÁS DEL EQUIPO

RESCUE ON FRACTALUS
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1984

THE EIDOLON
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1985

LABYRINTH (EN LA FOTO)
PLATAFORMA: VARIOS
AÑO: 1986







» [Atari 8-bit] La naturaleza surrealista de *The Eidolon* se corresponde con su final animado igualmente extraño.



NIVEL 6
■ Las joyas rojas y azules te dan acceso al sexto jefe. Ocho bolas de fuego azules lo derribarán. Dispárale dos bolas, recoge los disparos enemigos y repite la acción.

NIVEL 7
■ Consigue joyas rojas, verdes y azules para enfrentarte al jefe del nivel siete. Él ataca constantemente y necesita nueve bolas de fuego rojas para caer, así que ve con tiempo.

NIVEL 5
■ Usa joyas azules y verdes para desbloquear el jefe del nivel cinco. Lánzale bolas de fuego amarillas mientras descansa hasta que haya recibido siete impactos.

> "No puedes simplemente caminar hacia los dragones, dispararles y ganar; tenías que usar algún tipo de estrategia"
> Charlie Kellner

NIVEL 8
■ No hacen falta joyas para el jefe final. Golpéalo con esta secuencia de bolas de fuego, cambiando de color cada vez que lo hace él: rojo, amarillo, verde, azul, amarillo, azul, rojo.

que el jefe final fuera un oponente duro, así que teníamos un dragón con múltiples cabezas, y eso fue una verdadera pesadilla de animación. Pero Gary hizo un trabajo maravilloso y terminó siendo desconcertante ver las limitaciones de nuestros gráficos".

Los sorprendentes efectos visuales de *The Eidolon* también fueron elogiados por los críticos y los jugadores cuando se publicó, pero los recuerdos de Charlie sobre la recepción de *The Eidolon* son increíblemente humildes. "Realmente, la emoción por los gráficos de *The Eidolon* se debió a la extraordinaria obra de arte de Gary", comenta Charlie. "Estaba muy preocupado de que el juego fuera un fracaso total porque quería hacer mucho con él y terminé, en mi opinión, haciendo muy poco". Así que estaba muy agradecido de que a la gente le gustara".

Sin embargo, el tiempo le ha dado al desarrollador una perspectiva diferente, y aunque hay aspectos de *The Eidolon* que Charlie cambiaría en retrospectiva, no siente más que orgullo por la creación de su equipo. "Creo que no habría costado mucho hacer que los dragones se movieran un poco", señala Charlie, "y hubiera tratado de hacer un sistema de combate más significativo. Definitivamente habría hecho una manera más pacífica de interactuar con las otras criaturas. Pero mirando hacia atrás, estoy orgulloso de lo que hicimos. Creo que es sorprendente que pudiéramos hacer eso con aquellas máquinas. A nuestro pequeño equipo de pioneros les encantó probar lo que no se había probado y explorar lo que era posible. Creo que todos los que estuvimos involucrados en *The Eidolon* podemos estar orgullosos de ello". ★

LAS CONVERSIONES Una comparativa de los diversos ports de The Eidolon



C64
■ Se produjo internamente, por lo que se juega como el original. Tiene efectos de sonido diferentes a los de la versión Atari y su panel de control no es tan atractivo cuando el tiempo está congelado, pero el efecto visual que se presenta cuando se encuentra la guarida de un dragón es más agradable estéticamente.



APPLE II
■ Otra adaptación que respeta fielmente el diseño original. El hardware menos poderoso del Apple II muestra gráficos de baja resolución, menos coloridos, con música de un solo canal y efectos de sonido menos impresionantes, pero lo más importante es que funciona tan rápido como la versión de Atari.



AMSTRAD CPC
■ Una de las cuatro conversiones creadas por Tony Adams y Tony Porter, más lenta que la original de Atari, pero que en el lado positivo cuenta con una paleta de colores más brillante. La adaptación de CPC hace gala de una buena interpretación de la música, pero sus efectos de sonido son mucho más básicos.



ZX SPECTRUM
■ Al igual que la versión de Amstrad, la de Spectrum va un poco más lenta que el original. También como en CPC, la versión de Spectrum conserva las imágenes de alta resolución del juego de Atari, aunque usa menos colores. Aparte de eso, el único fallo es que cada nivel debe cargarse por separado.



MSX2
■ A pesar de su evidente falta de velocidad (muy similar a las versiones de Amstrad CPC y ZX Spectrum), se trata de un buen port del original en términos visuales y en lo que respecta a la música del inicio. Es escaso en algunos efectos de sonido, pero su jugabilidad es idéntica al del original de Atari.



PC-88
■ Aunque no es perfecto, es tan rápido como el original. Sus inconvenientes son que carece de color en ciertos lugares, no se corresponde con los efectos de sonido de la versión de Atari y los personajes sufren parpadeos. Dejando de lado estos pequeños detalles, la conversión de PC-88 se siente igual que el original.

LA HISTORIA DE COOL SPOT

NADIE SE ACUERDA NUNCA DE ESTE PUNTITO ROJO AL ELABORAR LOS RANKINGS DE MASCOTAS FAMOSAS, PERO SUS VIDEOJUEGOS FUERON UN PUNTAZO PARA 7UP, LA MARCA DE BEBIDAS A LA QUE REPRESENTABA.

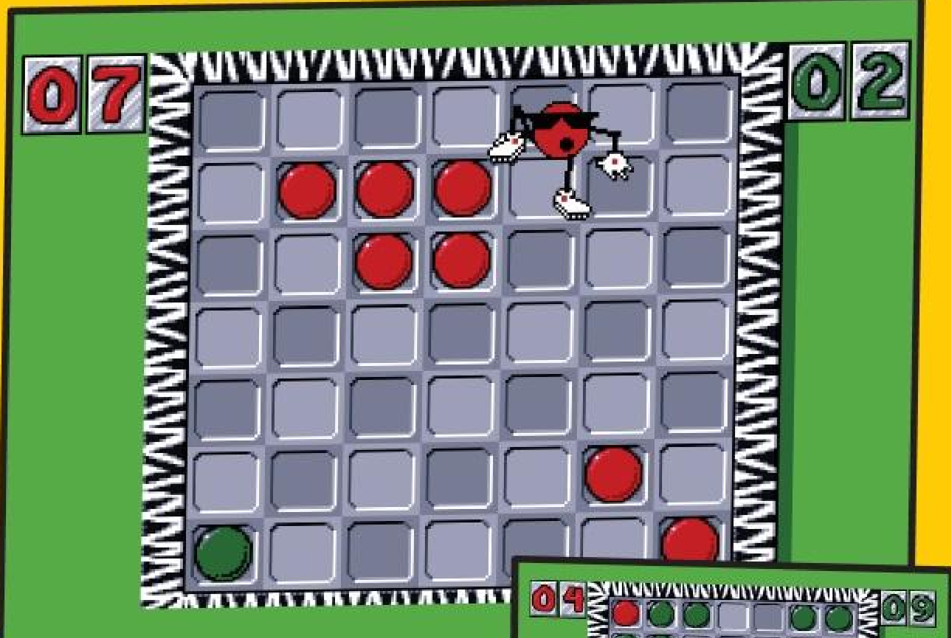
Texto de Adam Barnes

Los publicistas de los 80 y los 90 pensaron que habían dado con la piedra filosofal para vender cualquier producto. Todo lo que necesitaban era diseñar una mascota, colocarle una gorra con la visera hacia atrás y que saliera patinando en el anuncio y con eso ya estaba todo hecho. El único requisito imprescindible es que tuviese esa actitud "radical" que estaba tan de moda entonces, y con eso el equipo de marketing ya había cumplido su misión. Es cierto que esta es una visión muy reduccionista, pero la verdad es que los años 80 y 90 estaban llenos de mascotas con un diseño muy parecido destinado a atraer a este público nuevo tan "guay", unos consumidores jóvenes que querían llevar Air Jordans, escuchar música en un "loro" lo más grande posible y jugar al último videojuego. Las empresas de EE.UU. habían superado



» [SNES] Los jugadores europeos ni siquiera eran conscientes de que Cool Spot era en realidad la mascota de 7up.

» [Amiga] El primer juego de Cool Spot funcionó bastante bien, y *Amiga Power* le dio un impresionante 88%.



la crisis y empezaban a ganar dinero nuevamente. Bastante dinero, de hecho. Los propietarios de algunas propiedades intelectuales se dieron cuenta de que los videojuegos eran una buena forma de ganar dinero fácil y, además, de ser una empresa "guay". De ahí que las consolas de 8 bits y de 16 bits estuvieran llenitas de títulos de franquicias, algunos más relevantes que otros. Disney, por ejemplo, fue uno de los que mejor utilizó sus queridas franquicias para hacer unos juegos que también fueron muy populares. Pero también hubo algunas malas decisiones como el juego de los Blues Brothers -la película era genial, pero no era adecuada para un videojuego-. Pero lo peor fue lo de las mascotas, metidas con calzador en juegos flojitos solo para que los ejecutivos pudieran decir que habían cubierto todos los segmentos de mercado. *Cool Spot* tenía muchas papeletas de ser un desastre cuando los jefazos de marketing en América pensaron que lo más relevante de 7up era el punto rojo del logo. Sin embargo, el círculo se convirtió en la mascota de una gaseosa de limón y en la estrella de un videojuego.

Muchos piensan que la historia de Spot empieza (y acaba) en la primera entrega en SNES y Mega Drive, pero la verdad es que la mascota de 7up ha estado rodando desde 1987. Lo que sucede es que solo la conocían en Estados Unidos mientras que en Europa el personaje que representaba la marca era el silencioso Fido Dido, un chaval con el pelo de punta bastante conocido y que salía en anuncios con lemas raros como "lo claro rompe" y "lo tienes claro". El primer juego de Cool Spot (que se puede traducir como algo así como "Punto Guay" en inglés) fue, claro, un juego de puntos. La jugabilidad similar a *Reversi* consistía en que los jugadores giraban discos en un tablero y la única asociación clara con Cool Spot eran algunas animaciones del movimiento de las piezas en el tablero. La marca estaba tanteando el mundo de los videojuegos y, como solo hubo unas semanas para terminar el juego, no había mucho margen para crear un juego más destacado. *Spot: The Video Game* estaba bien hecho, es cierto, pero tampoco era gran cosa no tenía recorrido comercial. Estaba destinado a unos cuantos aficionados a los puzles y salió en 1990 en las plataformas más destacadas: Amiga, Atari ST, NES y PC, además de una versión para Game Boy. Aunque el concepto se basa en gran medida en la capacidad de Cool Spot de salir del logo de 7up, el personaje se veía más en la caja que en el juego en sí. En el juego salía en monopatín, baila o se mueve por el tablero, dependiendo del movimiento que hicieras, pero era difícil mostrar algo representativo del personaje en un juego tan abstracto. Virgin, entonces llamada Virgin Mastertronic, fue quien se encargó del juego y lo que logró con la mascota fue suficiente para despertar el interés por crear algo ▶

¿Y FIDO DIDO?

¿Qué sucedió con la otra mascota de 7up?



¿Qué haces cuando tienes dos mascotas muy diferentes de una marca en sendas regiones pero quieres crear un juego que represente a tu empresa? Pues haces dos juegos distintos y luego cancelas uno de ellos en el último minuto. Fido Dido era el símbolo de 7up en Europa y estaba previsto el desarrollo de un juego propio que se iba a lanzar en 1993, casi al mismo tiempo que *Cool Spot*. Siguió todo el proceso de producción e incluso tenía ya el visto bueno de Sega para salir a la venta. Hasta hay una *review* de *Sega Pro* que se publicó en 1994 en la que se indica que el juego estaba "ya a la venta". Pero nunca vio la luz, no se sabe bien por qué.

Es algo un poco extraño porque tampoco es que el juego fuera malo. Quizás tenía una imagen todavía más ochentera que *Cool Spot*. Fido molaba porque tenía unos andares molones, siempre con las manos en los bolsillos, pura representación del pasotismo que entonces era guay del Paraguay. Efectiviwonder, Fido Dido usaba en el juego algunas expresiones con las que hoy día fliparíamos en colores pero que entonces molaban cantidubi. Las mecánicas tampoco estaban mal: Fido era un monigote dibujado por un artista que soñaba despierto y tenía diferentes habilidades en cada nivel: dibujabas un bloque para crear plataformas, colocabas un fusible en una máquina o trepabas por una cuerda. Había diferentes situaciones y tenía cierta personalidad, es una pena que no esté claro por qué se tomó esa decisión en el último minuto.





» [Mega Drive] Hay cuatro niveles temáticos en *Spot Goes to Hollywood*, y en ellos diferentes fases relacionadas con cada tema. Debemos recoger el 60% de los Cool points.



» [Game Boy] La habilidad de coger cubos y tirarlos era parte de la originalidad de *Spot: The Cool Adventure*.



▶ mas importante. La empresa estaba creciendo y cada vez era más famosa gracias a su asociación con juegos licenciados de buena calidad, aunque aún no había conseguido llegar a la reputación que tuvo posteriormente por haber desarrollado algunos de los mejores plataformas de la era de los 16 bits, y la humilde mascota de 7up es la que estaba a punto de marcar la diferencia.

Will Anderson cuenta cómo entró en el proyecto: "Había enviado el diseño de un RPG a Virgin, preguntándoles si querían hacer un juego conmigo y yo lo programaría y lo diseñaría. Me llamaron para hacer una entrevista y pensé que era para hablar de mi propuesta. Stephen Clarke Wilson, que era por entonces el director de R&D, me llamó para la entrevista y me senté y me dijo: 'quiero contratarte como diseñador, y queremos que diseñes *Cool Spot*". Virgin ya tenía planificado desarrollar el juego tras el lanzamiento de *Spot: The Video Game* y, como explica Will, el desarrollador y el editor tenían claro que iba a ser un plataformas antes incluso de tener el equipo que lo iba a desarrollar. "Le dije que no tenía experiencia en el diseño de juegos de plataformas y entonces sacó el diseño de mi RPG -que tenía unas 350 páginas, además de diagramas y los requisitos y todo lo que necesita un RPG- y dijo: 'Alguien que puede preparar esta documentación puede encargarse sin problemas de un plataformas'". Así pues, Will se incorporó como diseñador a un equipo creado por Virgin para crear un juego de plataformas que utilizaba un personaje que era un punto.

Will recuerda que principio el proyecto avanzaba muy despacio "sobre todo porque el programador con el que trabajaba... en fin, era bueno creando *mods* pero no tanto haciendo juegos. De hecho, como descubrimos más tarde, lo único que hizo fue la pantalla de la intro en la que Cool Spot surfeaba sobre la botella del refresco. Decidimos cambiarlo por David Perry porque utilizó toda la memoria en esa primera pantalla", explica. Pero además de por lo lento que trabajaba el único programador del equipo, el juego iba despacio porque hubo algunos problemas relacionados con la propia mascota y con lo que podían hacer con ella en el juego. Will cuenta: "Hubo algunos puntos de fricción entre Virgin Games, 7up y la empresa de *marketing*, porque mucha gente no era consciente de que los derechos

LAS CONVERSIONES

Los distintos ports del *Cool Spot* de 1993



▲ MEGA DRIVE

■ De las dos versiones de consola, la de Mega Drive es la más pulida y suave debido a la mayor velocidad de la máquina. Las complicadas animaciones y los *sprites* pseudo 3D tan característicos del juego se ven mejor en la consola de Sega.

▼ SNES

■ Todo eso de los mejores fondos y los colores más brillantes que siempre acompañaron a SNES era cierto. Lo que sí es extraño es que no esté incluida la puntuación que sí aparece en las otras versiones cada vez que Spot atrapa un punto.





▲ DOS

■ Poco hicieron a la hora de llevar el juego a los PC, de forma que la versión de DOS es básicamente un relanzamiento de la de SNES. La calidad de los fondos es similar y tampoco aparece la puntuación, pero era un poco más fácil de jugar gracias a la potencia extra.

▼ MASTER SYSTEM

■ Es raro que se externalizase la versión de Master System y no la de SNES. Todo era más plano y se perfilaron todos los bordes para distinguir mejor las plataformas y los personajes. Aparte de esto, era un *port* bastante consistente.



"HUBO ALGUNOS PUNTOS DE FRICCIÓN ENTRE VIRGIN GAMES, 7UP Y LA EMPRESA DE MARKETING"
Will Anderson

sobre Cool Spot los compartían. El personaje era propiedad de 7up y de la empresa de *marketing* que había creado la campaña de publicidad. Hubo varias negociaciones surrealistas sobre cómo debía ser el juego, y Virgin estaba mosqueada porque nadie tenía claro lo que quería que fuese el producto final". Todas estas discusiones significaban en la práctica que, como no había nada claro, Will y el equipo tampoco podían avanzar porque no sabían hacia qué dirección ir. Las negociaciones seguían y seguían y no llegaban a ninguna parte hasta que Virgin se plantó y dijo: "Ya vale, estamos hartos de tanto ir y venir" y dejó parado *Cool Spot*, y Will y el resto del equipo pasaron a otro de los proyectos licenciados de Virgin que estaba en ese momento en preproducción; un título para McDonalds que se acabó llamando *Global Gladiators*. Su lanzamiento y posterior éxito fue lo que logró desbloquear el conflicto entre los dos propietarios de Cool Spot de forma que pactaron una tregua y dieron a Virgin el control absoluto sobre el desarrollo. Will cuenta entre risas: "Cuando *Global Gladiators* triunfó vinieron y nos dijeron que no importaba lo que hiciésemos, pero que querían que siguiésemos adelante con el juego".

Mientras tanto, se contrató otro juego de Cool Spot exclusivo de Game Boy que salió sin pena ni gloria en Europa en 1992, en América en 1993 y, por último, en Japón en 1994; de hecho, ha sido la única vez que Spot ha llegado a Japón. El juego, llamado *Spot: The Cool Adventure*, tuvo un desarrollo externo a Virgin; se encargó de él Visual Concepts y se trataba de un juego diferente del port de Game Boy que estaba previsto para Cool Spot. Will y su equipo habían aprendido bastante de la experiencia de desarrollar el *Global Gladiators* de McDonalds para consola, pero en este caso la situación era algo diferente. En realidad, se trataba de un *port* del juego *MC Kids* de McDonalds que Virgin había lanzado. Aunque este último tenía claras influencias de *Super Mario Bros 3*, el cambio a portátil (y el nuevo protagonista) supuso que desapareciera casi todo el parecido con el famoso plataformas de Nintendo. Se mantuvieron las innovaciones con los que *MC Kids* había incorporado su propia personalidad -sobre todo la capacidad de recoger los cuadrados del nivel-, lo que contribuyó a que el primer juego de plataformas de Cool Spot fuera original y no un simple imitador del juego en que se había inspirado.

En este caso se trataba de un apaño y su naturaleza de port de un juego ya existente suponía que no era necesario que hubiera toda esa discusión sobre el diseño como en el juego principal, así que el desarrollo transcurrió sin ningún tipo de problema ni negociación. Pero volvamos al desarrollo del juego de consola, en el que sí era necesario hacerse una idea bastante concreta de lo que suponía Cool Spot como mascota, como marca y como personaje jugable. Se trataba de un punto rojo que cobraba vida y salía de la etiqueta de una botella de 7up para realizar algunas travesuras, lo que ofrecía múltiples posibilidades. Al final se decidió destacar lo "guay" que era y de ahí surgió la actitud chulesca del personaje, el chasquido de dedos y su exagerados giros, saltos mortales y lanzamientos en plancha mientras avanzaba por el nivel. "Había ciertas características del personaje que llamaban la atención", sostiene David Bishop, director de diseño en Virgin y una de las personas que decidían sobre el uso de las licencias en la empresa. "Los humanos no lo ven y es aventurero, travieso, así que incluimos esto en el diseño. Pero lo que queríamos era crear un pla- ▶





» [SNES] El objetivo de Cool Spot era conseguir 60 Cool Points, pero había 100 en cada fase y buena parte de ellos estaban escondidos, así que costaba un poco conseguir el 100% para las fases de bonus.



▲ **AMIGA**

■ Que hiciera falta 1 MB de memoria para jugar en el Amiga significaba que había algunas restricciones, pero aun así se trataba de una versión que no desmerecía en la calidad de la animación, los gráficos ni el sonido. Como cabía esperar, no era tan redonda como las demás.

▼ **GAME BOY**

■ Es todo lo que se esperaba de un *port* a GB de un juego de consola de sobremesa: gráficos simplificados y velocidad más lenta. No era una versión especialmente apreciada, pero logró mantener los niveles del juego casi a la par con otras.





▲ **GAME GEAR**

■ Las versiones de Game Boy y Game Gear eran prácticamente idénticas menos en el hecho de que la de la portátil de Sega era en color. La acción se ve peor en la pantalla pequeña pero ayudaba la misma línea más oscura que había en la Master System.

MARCAS EN JUEGO

Cuando se puso de moda vender comida a través de los juegos



▲ GLOBAL GLADIATORS

■ Fue un juego anterior a *Cool Spot* que sirvió al equipo de Virgin para aprender a trabajar con licencias, una habilidad que el desarrollador aprovechó con éxito durante toda la generación de los 16 bits. Sorprendentemente, Global Gladiators está bien considerado. Es robusto y tiene una factura notable pese a su origen como licencia.

▼ CHESTER CHEETAH: TOO COOL TO FOOL

■ Es tal vez la única mascota de esta época que ha sobrevivido hasta nuestros días. El desarrollador de *Chester Cheetah* era el mismo que trabajó en el juego de Fido Dido que se canceló. Lo más interesante de este juego es que no se mencionaba a los Cheetos en ningún sitio. Hubo otro juego más, una secuela que se llamó *Wild Wild Quest*.



▲ SNEAK KING

■ El concepto de advergaming estuvo desaparecido un tiempo, hasta que en 2006 Burger King decidió que el grimoso rey cabezudo de sus anuncios de entonces era un buen protagonista para un juego de sigilo y de alimentar a la gente a la fuerza. Tenía la calidad propia de una producción barata para Xbox Live pero era algo tan nuevo que la gente habló de él.

▶ taformas con este personaje que fuese la leche. Cool Spot tenía unos movimientos muy peculiares que reprodujeron nuestros increíbles dibujantes". Pero había una cuestión candente que afectaba a las dos orillas del océano. Como Cool Spot era exclusivamente americano, a este lado del Atlántico no debía estar demasiado asociado a 7up. David admite: "De hecho, en Europa era un juego sin el apoyo de una marca. Es decir, aparte del hecho de que los niveles de bonus transcurrían dentro de la botella con todas las burbujas, estaba claro que el juego transcurría dentro de una botella de 7up si sabías que el juego estaba relacionado con 7up. Pero los niveles de bonus eran divertidos supieras o no que existía esa relación, así que la instrucciones del documento de diseño indicaban que teníamos que conseguir un gran juego, como si se tratase de un juego sin marca asociada, porque eso es lo que iba a suceder de hecho en Europa".

Esta peculiaridad dio a Virgin una libertad poco habitual en quienes trabajan con una marca licenciada. El juego resultante se convirtió en uno de los más conocidos de la época de los 16 bits, que salió primero en Mega Drive en 1993 y en NES en 1994 y se llevó a un abanico diverso de plataformas. Fue un éxito instantáneo, y gustó al público de ambos continentes conocieran o no al personaje. David afirma: "En Europa funcionó muy bien, la gente lo recuerda con mucho cariño y muchos que no saben ni siquiera a día de hoy que era un juego de 7up". Todo el mundo estaba satisfecho con el reconocimiento que hubo del juego tanto de los jugadores al tratarse de un plataformas con calidad, como el de cómo Virgin había trabajado con una marca tan importante como 7up, que vio como su mascota protagonizaba las portadas de las revistas de videojuegos visto lo que había gustado el título. Virgin ya estaba negociando una secuela, y no le costó demasiado convencer a 7up para que diese el visto bueno. El problema es que Virgin estaba pasando por un periodo muy agitado. David Perry y buena parte de su equipo se habían marchado de la empresa para crear Shiny Entertainment, lo que complicó bastante la situación.



» [Mega Drive] En *Spot Goes to Hollywood* había claras referencias cinematográficas, y estaba lleno de ellas.

Will recuerda un momentazo que vivió con Dave Bishop relacionado con *Spot Goes to Hollywood*. "Las cosas estaban bastante inestables en la empresa y surgió la posibilidad de hacer la secuela de *Cool Spot*. Yo pensé: 'Vale, tengo un montón de ideas para *Cool Spot 2*' pero resulta que David Bishop había





YO! NOID

■ Tal vez sea una de las mascotas peor diseñadas de los 80. Noid, la extraña pizza superheroína con orejas de conejo de Domino's, fue la protagonista de nada menos que dos juegos, primero *Avoid The Noid*, para C64, y después *Yo! Noid*, para NES. Este último fue el mejor de los dos, algo lógico porque Capcom se encargó del desarrollo.





PEPSIMAN

■ En Japón Pepsiman era un héroe que repartía Pepsis y que, gracias a su gran resistencia, podía recorrer a toda velocidad grandes distancias. El juego, inédito fuera de Japón, era parecido a los juegos de móviles como *Temple Run*, con carreras automáticas en las que el jugador debe recoger latas. La intro FMV es inenarrable.



"ERA ABSURDO, NO ME PARECÍA NADA INTERESANTE, ÍBAMOS A PASAR DE TODO AQUELLO POR LO QUE HABÍA GUSTADO EL JUEGO"

Will Andserson



» [Mega Drive] Los niveles son variados, con unas buenas dosis de exploración en ellos, aunque a veces esa exploración sea difícil.

ido a una feria de juegos y había visto allí *Sonic 3D*. Volvió obsesionado con la idea de hacer un juego isométrico. Yo me oponía totalmente y, cuando me lo propuso, contesté: 'Mira, entiendo que quieras hacer un juego isométrico con *Cool Spot*, pero el público quiere otro [plataformas] porque a todo el mundo le ha gustado el primero, y todo el mundo está pidiendo una secuela'. Pero David me dijo: 'No, no. Vamos a hacer esto de la perspectiva isométrica porque es un juego totalmente nuevo'. Era absurdo, no me parecía nada interesante, íbamos a pasar de todo aquello por lo que había gustado el juego para hacer algo totalmente diferente". Me di cuenta de que estaban intentando seguir la trayectoria de Sega y creía que debíamos haberle dado al público lo que quería". Para sorpresa de nadie, Will no se quedó para trabajar en el nuevo *Cool Spot* y, como tampoco estaban ya David Perry ni la gente que había hecho *Global Gladiators, Aladdin* y *Cool Spot*, Virgin decidió reclutar al estudio británico Eurocom. No obstante, parece que Virgin debería haber escuchado a Will. Como quedó probado más adelante, el intento de Sega de innovar el género con *Sonic 3D* no funcionó tan bien como parecía que iba a funcionar. Virgin llamó a su nuevo plataformas isométrico *Spot Goes to Hollywood* y tuvo algunos de los problemas que presentó el de Sega: pese a sus buenos gráficos y sonido -características habituales en los juegos de Virgin Interactive de la época-, muchos pensaron que era injugable. Se lanzó en 1995 en Mega Drive y NES antes de salir -sin mejora alguna- para Saturn y PlayStation. El juego recibió críticas muy negativas y la mascota de 7up no tuvo la fuerza necesaria para atraer las ventas con esa recepción de los expertos. Era ya 1995 y los días de las mascotas "guay" de los años 80 habían pasado ya. Incluso el concepto de mascota estaba empezando a desvanecerse. De todos modos, Cool Spot tenía los días contados. 7up le dio carpetazo en 1997 y la empresa decidió que ya no necesitaba apoyarse en un personaje para vender sus bebidas. Se fue tras protagonizar un puñado de juegos, de los cuales solo uno merece la pena y, sin él, ya no había ninguna necesidad de hacer juegos con un punto rojo que andaba y llevaba gafas de sol. *

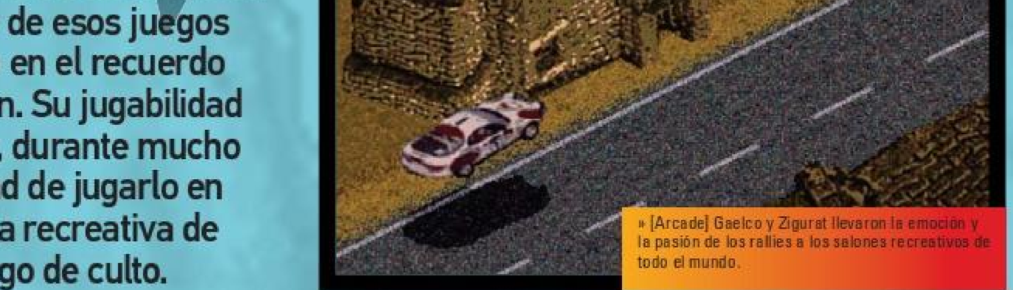
» [NES] Aunque era prácticamente un juego de tablero, había que establecer una estrategia para ganar el primer juego de Cool Spot.

WORLD RALLY Championship



Cuando Zigurat y Gaelco desarrollaron World Rally Championship hace 25 años ya intuían que se iba a convertir en un éxito inmortal. Uno de esos juegos españoles que quedan en el recuerdo de toda una generación. Su jugabilidad a prueba de bombas y, durante mucho tiempo, la imposibilidad de jugarlo en MAME convirtieron a la recreativa de Carlos Sainz en un juego de culto.

Por Julen Zaballa García



» [Arcade] Gaelco y Zigurat llevaron la emoción y la pasión de los rallies a los salones recreativos de todo el mundo.



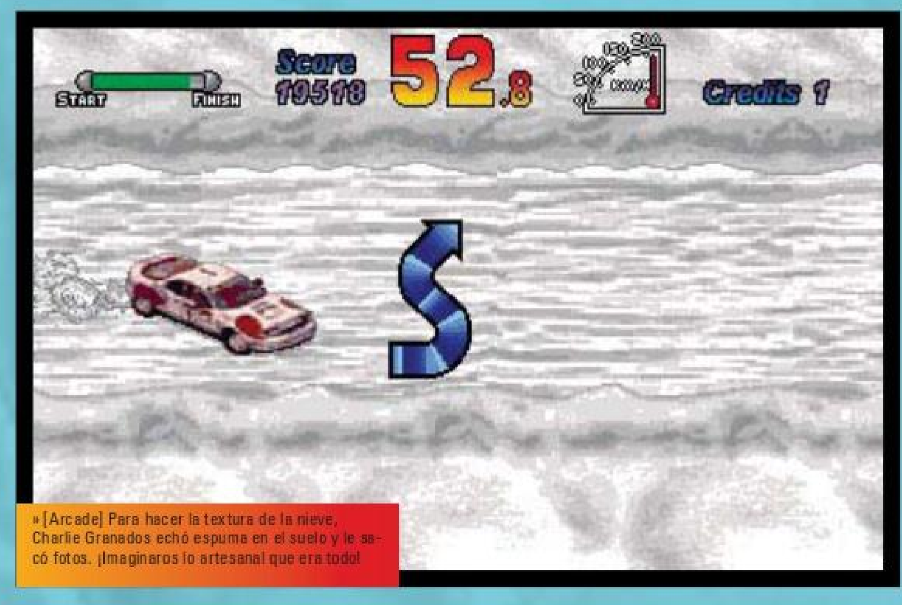
» [Arc] Los tramos nocturnos aportaban variedad. Se implementaron en una fase muy tardía del desarrollo.



» [Arc] *WRC* contaba con cuatro niveles de dificultad. El Rally de San Remo era el más fácil, pero la mayoría de los jugadores caían en la 3ª prueba.



» [Arcade] Después de 25 años el aspecto visual del juego se mantiene tan fresco y dinámico como el primer día.



» [Arcade] Para hacer la textura de la nieve, Charlie Granados echó espuma en el suelo y le sacó fotos. ¡Imaginaros lo artesanal que era todo!

Mientras la época dorada del software español finalizaba en 1992, es en ese momento justo cuando surgen las más celebres máquinas arcades desarrolladas en España. Uno de esos éxitos indiscutibles es *World Rally Championship* (Gaelco, 1993). Rápido, frenético e intenso, nos sitúa al volante de un Toyota Celica Turbo ST 185 a lo largo de 12 tramos extraídos de los rallies de San Remo, Montecarlo, Acrópolis y los Mil Lagos (actualmente el Rally de Finlandia).

El mayor enemigo del juego es el cronómetro. En menos de 60 segundos debemos superar los intrincados tramos diurnos y nocturnos de Moulinon, Col de Turini, Vari... rascando centímetros al interior de cada curva en busca del Scratch Time.

A mediados de 1991 el director comercial de Gaelco, una empresa catalana especializada en máquinas recreativas, llamó a las puertas de Zigurat. Estaba buscando empresas de desarrollo de videojuegos para una "placa modular" que habían desarrollado. Por aquel entonces, Gaelco contaba con dos equipos internos de producción de software y "eran muy fuertes creando y distribuyendo hardware", tal y como comentó recientemente el cofundador y programador de Zigurat, Fernando Rada en la última edición de RetroEuskal. Asimismo, buscaban diversificar el negocio con otros nuevos equipos que aportaran ideas frescas debido a que su arcade *Big Karnak* (1991) "no había conseguido ser el hit que estaban buscando".

Aquella propuesta de Gaelco vino como agua de mayo para el estudio madrileño. Los creadores de *Sir Fred* (Made in Spain, 1986) estaban debatiendo su futuro como empresa. La aparición de los primeros PC y las consolas de 16 bits como Super Nintendo o Mega Drive estaba obligando a los desarrolladores a realizar fuertes inversiones en recursos y equipos para continuar en el negocio. Sin embargo, trabajar para los catalanes abría las puertas a Zigurat hacia un "entorno más controlado" de la mano del líder del sector. "Poder desarrollar combinando software y hardware era una idea que nos fascinaba", recuerda Rada.

"Desarrollar combinando software y hardware era una idea que nos fascinaba"

El programador de *El Misterio del Nilo* (1987) comenta que, desde el momento que comenzaron a trabajar con Gaelco, el equipo de ▶

WORLD RALLY Championship



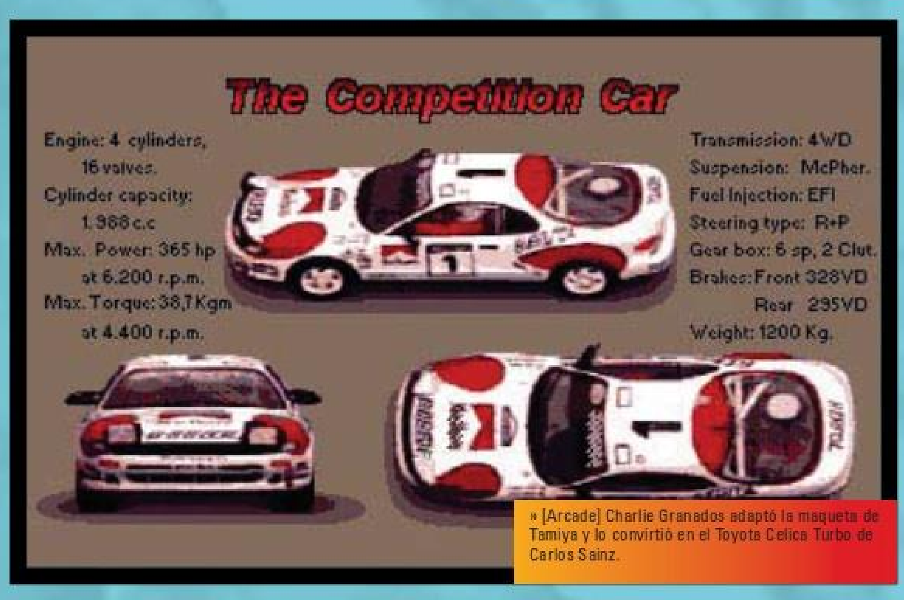
» [Arcade] ¿Nadie se ha preguntado jamás por qué hay un vehículo de labranza en medio de la nieve?



» [Arc] Pasarse de frenada en una curva antes de la llegada a un puente de madera era sinónimo de tortazo.



» [Arc] Un golpe contra el quitamiedos y el coche rebotaba y daba vueltas sin parar.



» [Arcade] Charlie Granados adaptó la maqueta de Tamiya y lo convirtió en el Toyota Celica Turbo de Carlos Sainz.

Granados pintó la maqueta del Celica e hicieron fotos del vehículo en 24 posiciones a 15 grados

▶ Zigurat tenía en mente crear un título con vista isométrica "porque siempre nos habían gustado los juegos de Ultimate, como *Knight Lore*". Sin embargo, animados por su pasión por los rallies y la buena relación que mantenían con Carlos Sainz (desde la producción de Arcadia Software *Carlos Sainz: Campeonato del Mundo de Rallies*, 1990), acabaron creando un titulo muy distinto clásico juego de plataformas: *World Rally Championship*.

Desafortunadamente, la decisión de apostar por una vista isométrica para un juego de carreras generó bastantes quebraderos de cabeza. Los jugadores eran incapaces de intuir el trazado y reaccionaban tarde y mal. ¿La solución? Implementar un sistema de flechas que alertaban de la dirección y el tipo de curva, especialmente si en los tramos había cierta complejidad. "Fue casi un imperativo", asegura Rada.

Los hermanos Carlos y Jorge Granados y el propio Fernando Rada formaron el equipo de desarrollo. Rada se encargó de toda la programación; Carlos, de la creación de las herramientas de desarrollo y, su hermano Jorge hizo los gráficos. Suya es la adaptación de la maqueta Tamiya del Toyota Celica que, por supuesto, no llevaba los colores ni las pegatinas del coche de Carlos Sainz. Jorge Granados la pintó entera e hizo unos muñecos de plastilina con forma de piloto que introdujo en el coche. Hicieron fotos del vehículo en 24 posiciones a 15 grados y con las ruedas colocadas en todas las direcciones, para conseguir todo el set de sprites del coche.

Buena conducción

Según Rada, las primeras versiones se diseñaron para jugar con joystick "porque el parque de máquinas era muchísimo más amplio que con volante", aunque posteriormente "lo adaptamos", añade. Independientemente del sistema de control, cualquier persona que haya metido cinco duros en la recreativa era consciente de que aquel juego iba muy fino.

La razón se encuentra en el sistema de asistencia a la conducción que Zigurat había implementado. Su programador detalla que utilizaban un sistema de marcajes oculto en el mapa que detectaba el coche cuando entraba en una zona nueva y hacía que se comportara de una madera determinada. Por ejemplo, en las rectas se suavizaba el movimiento del Toyota de Carlos Sainz para no



» [Arcade] Zigurat utilizó un sistema de marcaje en los trazados para identificar en qué sección estaba el Toyota y cómo tenía que ser su control.

» [Arcade] La perfección se recompensaba con el mensaje "Scratch. Best Stage Time" y el respeto de todo el salón recreativo.

» [Arc] Los tramos ofrecían información: si era curva o recta, el comportamiento que tenía que tener el coche en esa zona...

salirse del trazado. Pero todo cambiaba cuando el vehículo cogía una curva. El sistema de marcaje saltaba y el coche automáticamente cambiaba al clásico derrape, santo y seña del juego.

Además, el equipo de Zigurat tenía en cuenta la tangente del ángulo para marcar la trazada ideal. Este elemento servía como referencia para hacer los cálculos de cómo había entrado el Toyota en la curva. Dependiendo de la posición del vehículo, el sistema de asistencia a la conducción generaba un giro más brusco o más suave, siempre a favor del jugador. "Por eso se controla tan bien", explica Rada. "Porque buscábamos que la gente tuviera la sensación de que estaba conduciendo muy bien".

Poco antes del verano de 1992, *World Rally Championship* ya estaba listo para su distribución por los salones recreativos. Pero antes, el videojuego tenía que testearse en un entorno real: los salones recreativos. Los resultados de las pruebas fueron excelentes. Las cajetillas de monedas de cinco duros siempre estaban a rebosar. Los catalanes sabían que tenían un diamante en bruto y debían protegerlo como fuera. "Había una piratería profesional muy fuerte", destaca Javier Valero, ingeniero de hardware de Gaelco.

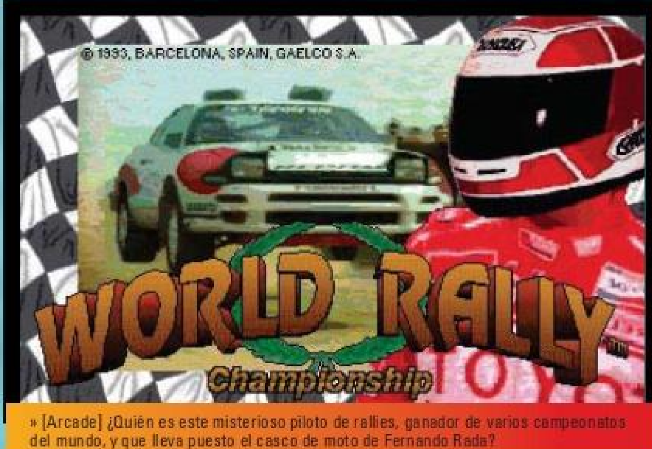
"La competencia tenía laboratorios con equipos capaz de analizar las obleas de silicio con microscopio y extraer los datos para copiarte la placa y venderla, normalmente, más barata", destacó el creador de *Ambush* (Tecfri, 1983) durante una conferencia en RetroLleida 2008. Cuando esto ▶

» La maqueta original de Toyota Celica fue donada en la última edición de RetroEuskal a la Asociación RetroAcción. Actualmente se encuentra en el Museo de Informática Histórica (MIH) en Zaragoza.

WORLD RALLY Championship

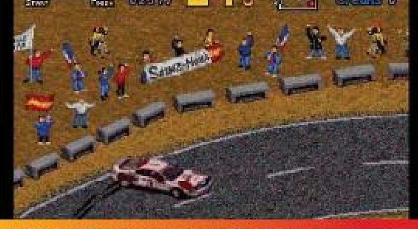


» [Arcade] La vista isométrica del *World Rally Championship* no dejaba mucho margen para el error en las zonas más complicadas de los circuitos.



» [Arcade] ¿Quién es este misterioso piloto de rallies, ganador de varios campeonatos del mundo, y que lleva puesto el casco de moto de Fernando Rada?

» [Arcade] Este clip de vídeo de Carlos Sainz se dejó por falta de tiempo. Las placas tenían que entrar en producción sí o sí.



» [Arcade] Corrieran donde corrieran, entre los aficionados siempre había seguidores de Sainz y Moya



» [Arcade] *World Rally Championship* se convirtió en un fenómeno a escala mundial.

▶ pasaba, "dejabas de vender tus juegos al día siguiente".

Protección inquebrantable

En los tres meses de verano, los equipos de Zigurat y Gaelco implementaron varios sistemas de protección. Elaboraron una doble estrategia. Por un lado, vía software, desarrollaron lo que Fernando Rada denomina "putadas concatenadas" que, para explicar su funcionamiento, necesitaríamos un monográfico Retro Gamer de programación en videojuegos. Por el otro, vía hardware, estaba el microcontrolador Dallas.

Este método antipiratería fue implementado por Javier Valero. Por aquel entonces, era un sistema muy nuevo que consistía en un chip alimentado por una batería dentro de una carcasa. El ingeniero de Gaelco le pidió a Fernando Rada que introdujera todo el sistema de conducción del juego, así como los algoritmos de las tangentes de las curvas. Así pues, cuando los piratas querían levantar la carcasa para copiar los datos del Dallas, la batería se desconectaba y el chip perdía toda la información.

La implementación del Dallas fue una prioridad absoluta para los creadores de *Thunder Hoop* (1992), que terminó generando cierto retraso en la producción de las placas de *World Rally Championship*. Los hermanos Granados y Rada no se quedaron con los brazos cruzados y aprovecharon para incluir algunas mejoras. Entre ellas, las carreras nocturnas de Sisteron, Tarzan y Mihypaa que, inicialmente, no estaban previstas.

Más contratiempos

Cuando todo parecía estar aparentemente preparado para el lanzamiento oficial de *World Rally Championship* a finales de 1992 surgió un nuevo contratiempo: el piloto Carlos Sainz anunció su cambio de escudería a Lancia. El comunicado trastocaba completamente los planes de Gaelco. El juego no podía salir al mercado con la figura del expiloto de Toyota en la intro vestido con el mono de la escudería japonesa. Necesitaban una solución rápida: taparon el rostro del campeón del mundo de rallies con el caso de moto de Fernando Rada y enviaron las placas a producción.

Aún así, quedaron varias referencias a Carlos Sainz en la máquina recreativa. Por ejemplo, los espectadores llevan pancartas de apoyo al tándem Carlos Sainz y Luis Moya; y en los créditos finales hay un pequeño extracto de vídeo en el que se ve la celebración del piloto madrileño con el mono de Toyota.



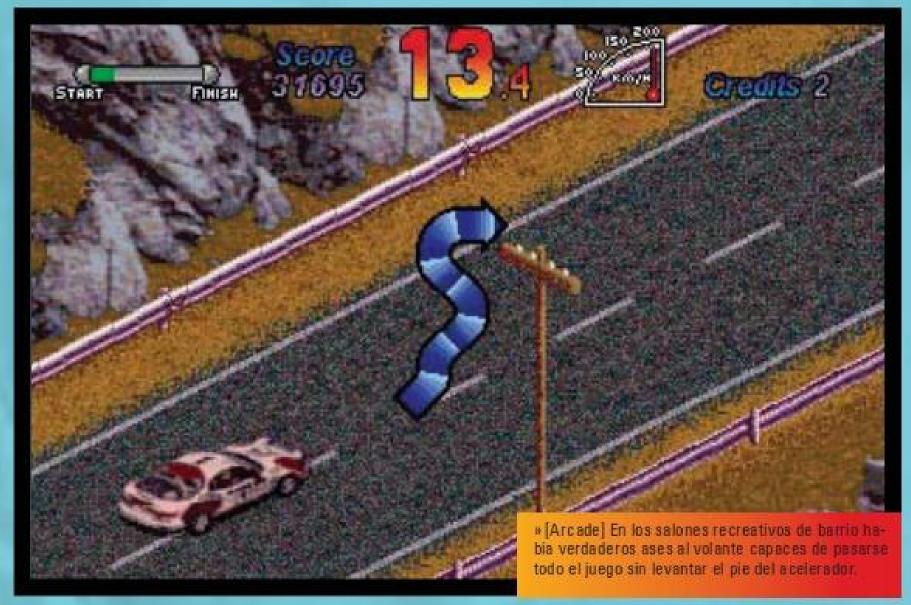
» [Arcade] Para arañar milésimas de segundo al cronómetro había que aprovechar cada centímetro del asfalto.



» [Arcade] El archienemigo del *WRC* es el cronómetro. Con 60.1 segundos estás fuera de la carrera.



» [Arcade] En los niveles más avanzados sufrir un accidente con el coche era sinónimo de tirar los cinco duros a la basura.



» [Arcade] En los salones recreativos de barrio había verdaderos ases al volante capaces de pasarse todo el juego sin levantar el pie del acelerador.

La recreativa de Zigurat y Gaelco era una máquina bien engrasada para hacer dinero

World Rally Championship invadió los salones recreativos en la primera mitad de 1993. Según recoge el libro Continue Play? (Héroes de Papel, 2017), fue un exitazo inmediato que vendió más de 23.000 copias en toda Europa, y se exportó a Japón y Estados Unidos, donde Atari se encargó de su distribución creando una cabinet exclusivo.

La recreativa de Zigurat y Gaelco era una máquina bien engrasada para hacer dinero. Diseñaron un título adictivo para el jugador que, además, ofrecía espectáculo para el público que pululaba por la sala de máquinas. La horquilla normal de tiempo de juego por crédito se situaba "entre uno y dos minutos", según recuerda Rada. Esto supone que la mayoría de los jugadores sucumbían en los tramos de Totip u Ospedaletti, dentro del Rally de San Remo.

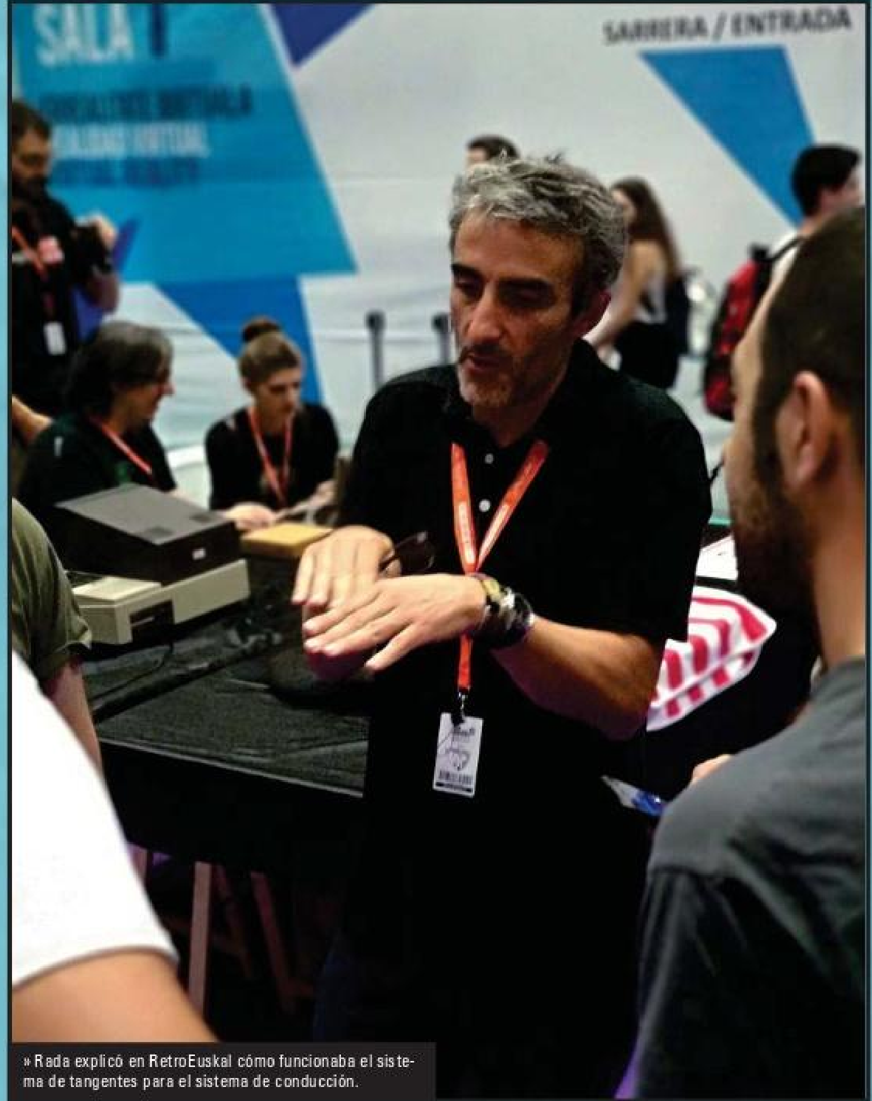
Incluso para un jugador experimentado, capaz de superar la cuarta curva de Kinetta (Rally Acrópolis) sin levantar el pie del acelerador, el tiempo máximo de juego se situaba entre los 13 y 16 minutos, lo que generaba una alta rotación de jugadores. Esto se debía a que los circuitos tenían "mecanismos reguladores de la duración de las partidas". Rada explica que "el tiempo que te da la recreativa para completar el circuito depende del número de tramos que vayas corriendo, pero no está asociado de forma directa al propio circuito. De esta forma, si corres el Rally de San Remo el tercero (dificultad easy), el tiempo que tienes es menor que si lo corres el primero".

World Rally Championship continúa enamorando a distintas generaciones de aficionados a los videojuegos. Es un clásico imprescindible. Un ejemplo de cómo las capacidades creativas y tecnológicas de Zigurat y Gaelco llevaron a la industria española del videojuego a lo más alto del mercado de los arcades.

Retro Gamer España quiere agradecer a Miguel Ángel Horna, Fernando Rada, Asociación RetroAcción, Asociación A.R.C.A.D.E, Juan Carlos Caballero 'Adonías', Javier Valero y Taís San José su ayuda a la hora confeccionar este reportaje.



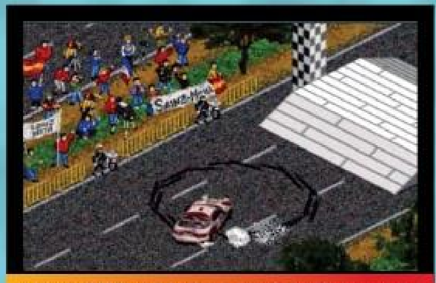
EL DALLAS Y LA MADRE DEL CORDERO



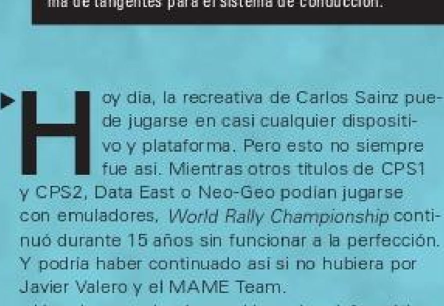
» Rada explicó en RetroEuskal cómo funcionaba el sistema de tangentes para el sistema de conducción.



» [Arcade] Para enlazar este conjunto de curvas vamos a tener que tirar de nuestra habilidad de drifting.



» [Arcade] El final no podía ser más épico. Trompos y olor a goma quemada para el campeón del mundo.



Hoy día, la recreativa de Carlos Sainz puede jugarse en casi cualquier dispositivo y plataforma. Pero esto no siempre fue así. Mientras otros títulos de CPS1 y CPS2, Data East o Neo-Geo podían jugarse con emuladores, *World Rally Championship* continuó durante 15 años sin funcionar a la perfección. Y podría haber continuado así si no hubiera por Javier Valero y el MAME Team.

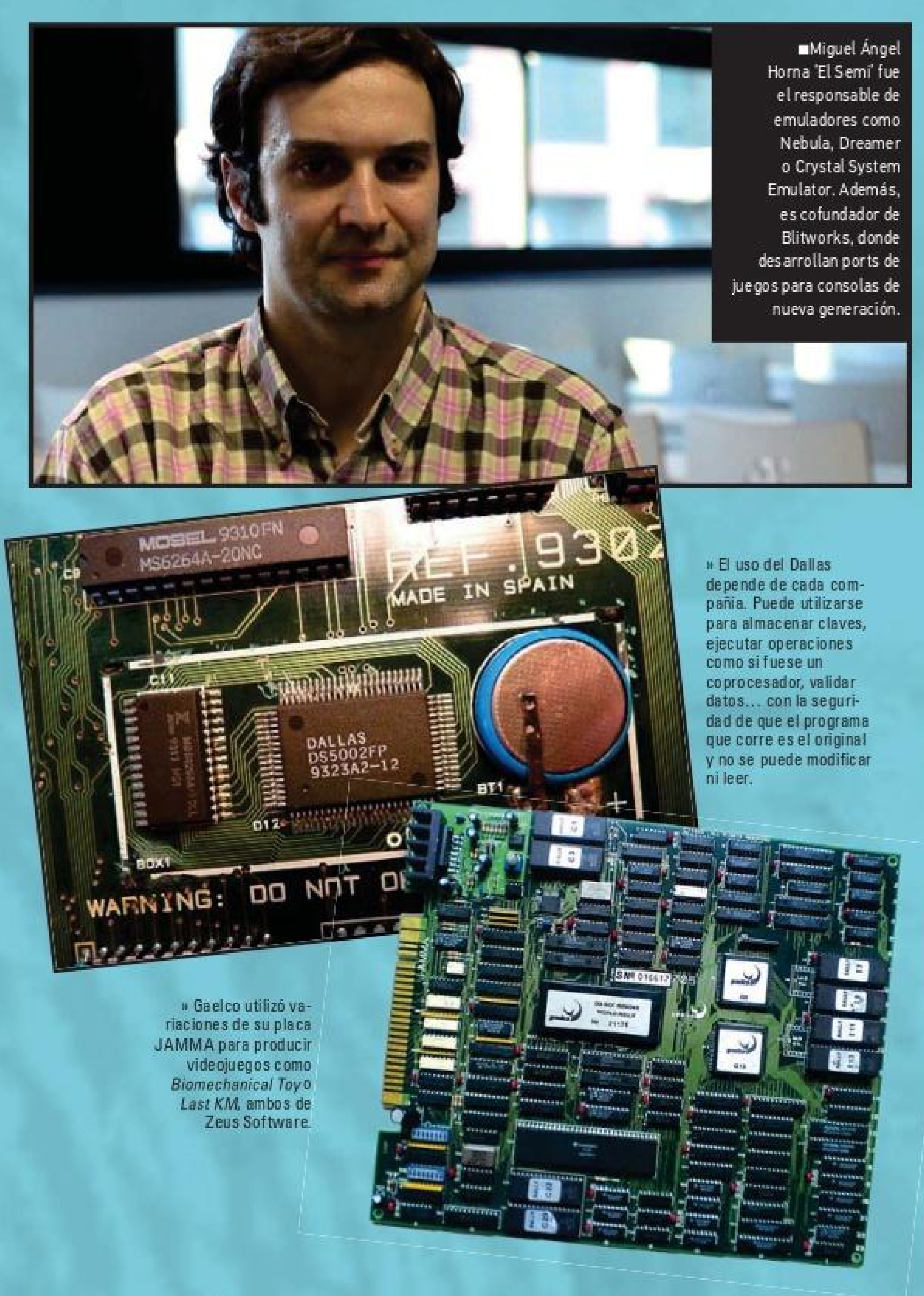
Uno de sus miembros, el ingeniero informático y programador Miguel Ángel Horna 'ElSemi', detalla a Retro Gamer España cómo fue el proceso de desprotección, 15 años después del lanzamiento de *World Rally Championship* en los salones recreativos.

La recreativa de Carlos Sainz llevaba tiempo dumpeada y en el romset de MAME, pero su emulación era deficiente. "Intentábamos intuir qué hacía internamente y, si no era una operación muy compleja, la emulábamos", comenta Horna. "Además, no había copias sin desproteger", se lamenta. "Si no, hubiéramos sacado el código de ahí y lo hubiéramos metido en otra placa para saber cómo teníamos que hacerlo funcionar".

Lo que el MAME Team no sabía era que, detrás de su frustración, se encontraba Dallas, el microcontrolador DS5002FP fabricado por Dallas Semiconductor, actualmente propiedad de la compañía Maxim. "Internamente está compuesto por un core compatible con un Intel 8051 -un microprocesador de 8 bits- y una serie de periféricos; puertos de entrada y salida, temporizadores y, lo más importante, una serie de circuitos criptográficos", detalla el ingeniero maño. "Estos circuitos se encargan de encriptar y desencriptar direcciones y datos al acceder a la memoria donde está guardado el programa, de manera que no se pueda copiar. Además, cada vez que se carga un programa se genera una clave criptográfica diferente", por lo que "no había dos Dallas iguales".

En el caso de *WRC*, el Dallas y su memoria de datos "están conectados al mismo bus que el procesador principal de la placa de Gaelco, por lo que ambos pueden leerla y escribirla y, así, comunicarse entre ellos", explica Miguel Ángel Horna. "Es decir, funciona como un coprocesador del procesador principal, el cual le pide que realice operaciones y luego lee los resultados".

Por poner un ejemplo, algunas rutinas críticas del juego, como el cálculo de las tangentes de las curvas o la asistencia a la conducción, sólo estaban dentro de la memoria del Dallas. De manera que era inviable inutilizar el chip o hacerle un bypass para saltarse la protección, porque esas rutinas necesarias para el buen funcionamiento de la placa recreativa no existían en ninguna otra parte del código.



■Miguel Ángel Horna 'El Semi' fue el responsable de emuladores como Nebula, Dreamer o Crystal System Emulator. Además, es cofundador de Blitworks, donde desarrollan ports de juegos para consolas de nueva generación.

» El uso del Dallas depende de cada compañía. Puede utilizarse para almacenar claves, ejecutar operaciones como si fuese un coprocesador, validar datos... con la seguridad de que el programa que corre es el original y no se puede modificar ni leer.

» Gaelco utilizó variaciones de su placa JAMMA para producir videojuegos como *Biomechanical Toy* o *Last KM*, ambos de Zeus Software.

Además, el uso del Dallas se hacía principalmente durante el juego. Por eso, durante 15 años, los aficionados que probaron la copia sin desproteger podían ver la intro y los menús de selección de nivel. Sin embargo, el drama llegaba durante la partida: el coche era ingobernable. Horna comenta que, desde el MAME Team, intentaron por activa y pasiva buscar una solución eficaz. "Las rutinas eran lo suficientemente complejas como para no poder adivinar a simple vista qué es lo que hacían los datos que recibía el procesador principal. Así que no podíamos montar una simulación como la que existía en otros juegos".

Tampoco cabía la posibilidad de desmontar o cortar el Dallas para acceder a su memoria. "Llevaba una tapa que decía: no quitar. Debajo, se encontraba el chip con una memoria RAM donde se almacenaban los datos y estaba alimentada con una batería. Si quitabas la tapa, se rompía la conexión eléctrica, la RAM se borraba y la placa del *World Rally Championship* quedaba inutilizada".

Esta información sobre el funcionamiento del Dallas se ha conocido muchos años más tarde, cuando el ingeniero de hardware de Gaelco, Javier Valero, entregó a Miguel Ángel Horna en 2008 un pendrive que contenía el archivo de programación que ejecutaba el Dallas, pero sin encriptar. "Se usaba para cargar el programa en las placas de fábrica porque el DS5002FP venía vacío. También había un esquema del programador que utilizaban, con un Motorola 68000 y el programa de éste". Sin ése pendrive, acceder a los secretos escondidos en el Dallas hubiera imposible.

Este sistema de protección cayó como un castillo de naipes cuando 'ElSemi' se puso en contacto con los miembros de MAME Team que, durante años, habían estado investigando sobre el funcionamiento de la recreativa. Entre ellos, Manuel Abadía, quien había hecho todos los drivers de Gaelco para el emulador MAME. También se unió Nicola Salmoria, responsable de descifrar la encriptación de la RAM de vídeo, otro de los sistemas antipiratería implementados por Gaelco, y Mike Coates ayudó al anterior en la encriptación "corriendo programas en la placa original y obteniendo tablas de valores encriptados y desencriptados para poder descifrar el algoritmo que había debajo de todo ello".

El archivo que Valero proporcionó a Horna, convertido a binario, es el que actualmente ejecuta el emulador MAME para hacer funcionar la ROM de *World Rally Championship*. Asimismo, sirve para "resucitar" las placas que se han quedado sin batería o que dan fallos de coprocesador.

Los aficionados a las recreativas y, en concreto, a los videojuegos españoles estaremos siempre en deuda con Javier Valero por su generosa aportación, sin olvidar el trabajo desinteresado de los ingenieros, programadores, grafistas, matemáticos... que forman el MAME Team, por permitirnos volver a disfrutar y recordar los títulos de nuestra infancia. ✱

LAS ENTRAÑAS DEL WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

- 1x Motorola M68000 a 12 MHz
- 8 KB de RAM (compartidos entre el DS5002FP y el M68000)
- 16 KB de RAM para tilemaps (acceso encriptado)
- 16 KB de RAM para paletas de colores
- 4 KB de RAM para la lista de sprites
- 2x TPC1020AFN FPGAs para el procesador y generación de gráficos (tilemaps y sprites)
- 1x OKI MS6264 Reproductor de audio ADPCM de 4 canales
- 1x Dallas DS5002FP Coprocesador
- 32 KB de RAM para el programa del coprocesador (encriptada)
- 1 MB ROM de programa
- 2 MB ROM de gráficos
- 1 MB ROM de audio ADPCM

PANTALLA FINAL



DANAN THE JUNGLE FIGHTER

» Danan es un hombre embarcado en una misión: no solo la tribu vecina ha matado a su guardián Jimba, sino que además están tratando de liberar al malvado dios Gilbas. Con poca ropa, petado de músculos y sin saber si está emparentado con Rastan, nuestro héroe se abre camino en este clásico de Master System para derrotar al Mal. Y aquí os mostramos lo que sucede cuando finalmente tiene éxito...



01

» Gilbas ha sido derrotado, pero no ha muerto. De hecho, Danan dice que nunca lo hará mientras los humanos sigan deseando cosas que no pueden tener. Linda también se pone filosófica con una frase que nos describe a todos.



02

» Dado que Jimba (otro bonito nombre) está muerto, Danan ya no tiene un hogar al que ir, por lo que decide recoger su testigo y quedarse para evitar que, en un futuro, otra tribu tenga la ocurrencia de despertar a Gilbas. Y vendrán, seguro.



03

» Sin embargo, Danan no quiere hacerlo solo (menudo cuco está hecho), y menciona que estaría bien tener compañía. Linda le dice que estaba deseando que se lo pidiera. El amor (o algo parecido) triunfa, una vez más.



04

» "Quédate por un tiempo. Me he acostumbrado bastante a tu compañía". Danan no es precisamente un poeta, pero a Linda parece darle igual. Incluso si eso supone pasar el resto de su vida en pleno corazón de la jungla. Ojo a nuestro héroe, que no relaja la pose ni en plena conversación romántica.



05

» Aunque ya pueden olvidarse de las tardes de mantita y Netflix, algo bueno tiene la jungla: no hay escasez de viviendas. Así que Danan y Linda no tardan en encontrar un coqueto chalet al que llamar hogar. Les va a sobrar hasta espacio en los armarios, dada la escasa vestimenta de Danan.



REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol
Coordinadora Sonia Herranz
Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, José M. Fernández, Atila Merino, Jesús Martínez del Vas, Jesús Relinque, Julen Zaballa, Miguel Martí

MAQUETACIÓN
Jefe de Maquetación **Mohsin Ghaillane**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA


AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Daniel Gozlan
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Tecnología y Entretenimiento
Zdenka Prieto
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Noemí Rodríguez, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Revista miembro de ARI


Auditada por AIMC